

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王SP

VOL.23



再加32页 加量不加价
幸运大抽奖 重奖458名

超级大战争2（GBA）
超级邪道研究

超级机器人大战J（GBA）
最新情报

特别企划
开学开机开心乐——校园掌机游戏谈

恶魔城 苍月的十字架（NDS）
完全攻略研究

JUMP超级明星大乱斗（NDS）
全人物收集攻略

机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱（PSP）

看掌机王SP得大奖

一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机（豪华版）





二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS



三等奖 5名
奖品：小神游SP



四等奖 50名
奖品：游戏主题T恤衫



五等奖 50名
奖品：《FFX》金属封面笔记本



六等奖 50名
尤娜挂饰手机绳



纪念奖 300
SD高达明信片一套（20张）

参与方法：

只要在2005年9月22日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中243页中右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面，寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第25辑上公布，敬请关注。

本辑特别关注

恶魔城 苍月的十字架
完美剧情攻略



地图100%全开启
战魂100%全收集
分支结局全解析
隐藏要素全研究

P91

机动战士高达
基连的野望 吉翁的系谱
作战全书

P108



重要事件及机体完全披露
第三势力攻略法一并公开
基连总帅的野望将由你亲自实现



开学开机开心乐
校园掌机游戏谈



忙里偷闲的课间游戏盘点，其乐无穷的联机游戏推荐，如何在学校有效地呵护自己的爱机……

P52



封面插图：陈杰
设计总监：吴松

本期赠品



应援团文具尺



口袋光环 VOL.23

健康游戏忠告

抵制不良游戏，
拒绝盗版游戏。
注意自我保护，
谨防受骗上当。
适度游戏益脑，
沉迷游戏伤身。
合理安排时间，
享受健康生活。

CONTENTS

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

游戏索引 INDEX

掌机情报站

H 硬件 Hardware GBM秋季全球上市，iQue micro十月同步推出

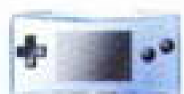
iQue GAME BOY micro

8月18日神游宣布将与全球同步推出iQue Game Boy micro。为中国玩家准备的iQue micro将于今年10月在国内发售，而日版、美版和欧版的GBM将于9～10月份期间陆续上市。这是首款在国内与全球同步发售的国际主流游戏机。

为保证更多国内用户能享受到这款国际最新的时尚娱乐用品，iQue micro将以一个物超所值的优惠价格出现在中国市场。同时，iQue神游完善的“行货”售后服务也将让广大用户高枕无忧。另外，iQue micro的用户还可通过“神游俱乐部”享受到相当于美、日发达国家水准的各类增值服务。基于iQue micro可更换面板的特点，iQue神游也将设计创意独特的时尚面板，给iQue micro用户以特别惊喜。

GBM的美日欧三大版本中仍是以日版最先上市，同样在8月18日，日本任天堂公布了日版GBM的发售计划。日版GBM将于9月13日发售，售价为12000日元。首发将会推出银、黑、蓝、紫四种颜色，以及FC特殊配色版。其中的FC特殊配色版是为了纪念任天堂经典大作《超级马里奥兄弟》诞生20周年而特别推出的，采用了FC的手柄造型，由于大小差不多，给人的感觉更是与FC手柄非常相似。在这款FC特殊配色版GBM的左上角还标有“I”标志，表示其为一号手柄。











由于GBM可以更换面板，为了满足更多怀旧玩家，任天堂于数日后又宣布将会推出以FC二号手柄为造型的GBM面板，作为任天堂官方玩家俱乐部“任天堂俱乐部”的积分兑奖赠品。只要参加任天堂俱乐部，购买任何任天堂相关软硬件产品就可以获得内附的点数券，并于网站上存储分数，使用累积的分数就可以兑换任天堂送出的各种非卖品。不过任天堂俱乐部的会员范围仅限于日本国内。这款面板与一号手柄造型的GBM基本相同，区别之处在于其左上方印有音量滑钮和麦克风的图案。这款面板将于9月13日开始接受兑换，需要200点积分。

美版GBM将是各版本中最为便宜的。美国任天堂于8月17日宣布，GBM将于9月19日在北美上市，售价为99.99美元。美版GBM将会推出黑色与银色两种版本，黑色版赠送“迷彩”和“火焰”面板，而银色版赠送“菊石”和“瓢虫”面板。






欧版GBM的发售日和售价是在德国莱比锡游戏展期间公开的，欧版GBM将于11月4日发售，定价为99.99欧元或69.99英镑，并且将会推出银、蓝、粉红、绿共4种颜色。虽然GBM的售价不算便宜，不过任天堂对于这款小巧可爱的改良版GBA仍是充满信心，预期目标为在2006年3月底之前于全球内卖出400万台。



软件 Software 庆祝十周年，NDS《生化危机：死亡寂静》公布！



本刊曾于7月份报道了NDS版《生化危机》的消息，不过当时该作并未得到Capcom官方的确认。最近Capcom正式公开了本作的初步消息，本作基于1996年于PS上推出的系列第一作开发，正式定名为《生化危机：死亡寂静》(BIOHAZARD：Deadly Silence)。本作的发售时间尚未确定，不过Capcom表示本作是庆祝"《生化危机》系列"十周年的作品，因此预计将于2006年内发售。

《生化危机：死亡寂静》将会是该系列第一款采用3D画面的掌机游戏(i-mode手机版除外)，并且本作采用的是全3D画面，而不是PS版那种以静态CG贴图为背景加上3D人物的"2.5D"。由于是一款NDS游戏，本作在系统上与PS原版相比将会有很大改变。NDS的上屏幕用来显示地图和装备的武器，玩家还可以在上屏幕看到自己的健康状态(仍是以背景颜色表示)，而下屏幕则是显示实际游戏画面。

本作最重要的新增要素叫做"Knife Battle(匕首战)"。当玩家打开门进入另外一个房间，而在你面前的却是一批丧尸，这时候就会进入第一人称视点。在这种匕首战的模式下，玩家需要在屏幕上滑动，以操纵吉尔或克里斯挥刀攻击丧尸。

除了PS原版中的众多陷阱外，本作还有很多新增解谜要素和事件充分利用了NDS的性能特点。例如玩家可以向NDS的麦克风吹气，以此对游戏中的伙伴进行人工呼吸。在战斗中，丧尸的血还有可能溅到镜头(屏幕)上，这时候就需要玩家通过触摸屏将屏幕上的血液擦干净。本作也将会利用NDS的无线通信功能，不过具体细节目前并未透露。







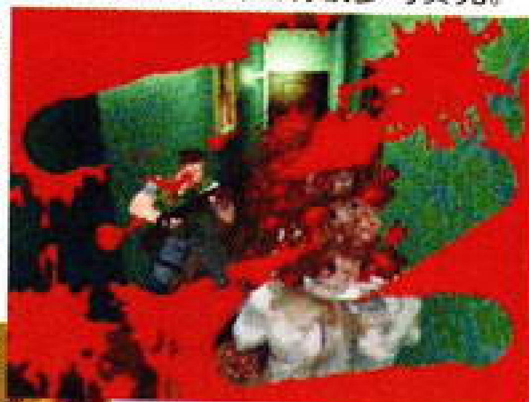
▲由于NDS的3D性能有限，全3D化的《死亡寂静》画面上有较多马赛克。

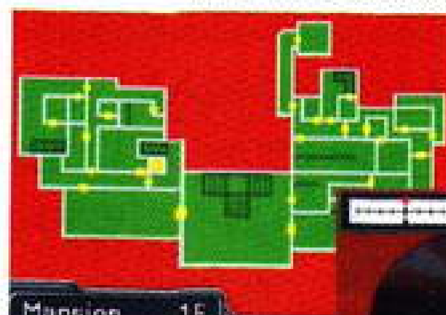


▲这种按键型解谜要素在NDS上自然可以通过直接点击屏幕进行。



◀打开一扇门，迎面而来的却是丧尸，赶紧准备好挥刀战斗吧！





◀上屏幕显示地图及各种信息。





▶在屏幕上向右滑动，克里斯就会向右挥刀砍杀丧尸。

▲若是在这样一个角度对着丧尸开枪，丧尸的血很容易就会溅到屏幕上。屏幕上一片血红什么都看不见了？赶紧用手将血擦掉吧！

▶战友受伤了，赶紧进行嘴对嘴人工呼吸吧！

▲本作还有很多利用NDS机能的解谜要素等待玩家。

Event 事件 掌机市场竞争空前激烈，价格战即将爆发

就在宣布GBM发售日和售价前一天，美国任天堂宣布美版NDS从8月21日起开始降价20美元，从之前的149.99美元下调到129.99美元。这是自NDS发售以来的首次降价。

NDS的此次降价行动是伴随美版《任天狗》的上市而实施的。《任天狗》在日本上市当时大大促进了NDS的销售势头，使得当月NDS在日本的销量超过了PSP和PS2的总和。而《任天狗》在今年的E3展上受到了美国玩家的广泛好评，加上美国人又特别喜欢狗，《任天狗》成为今年夏季最受期待的NDS游戏。这次伴随《任天狗》的发售而实施的降价行动意味着任天堂开始向PSP展开大规模攻势。

NDS自从在北美上市后虽然销量一直不错，不过当3月份PSP在美国上市后，PSP无论是在月销量和受关注程度上都超过了NDS。到9月1后，随着欧版PSP和《横行霸道：自由城故事》的上市，PSP的销量必将大幅飙升。任天堂方面，由于NGC今年圣诞商季缺乏大作，任天堂已经将主力完全放在了掌机市场。在这次降价行动之后，任天堂相信还会有一些重大举措促进NDS的销售势头。



Hardware 硬件 神游百事再携手，七喜版iQue DS冰爽亮相！



继七喜成为神游CGT比赛指定饮料之后，神游公司与百事公司开始了在国内的第二次合作，这次合作的产物则是七喜版iQue DS！七喜版iQue DS与国外百事可乐版有所不同，百事可乐版仅仅是主机外壳为蓝色，七喜版则在主机外壳使用激光水印技术刻上了“7UP”LOGO，而DS专用的激光水印设备位于京都任天堂总部，因此均在海外制作。从实际效果看，使用了该技术的水印有立体感但用手摸不出凹凸，色深则随着光线的变化而变化(在反光处看显灰，背光处看显白)，并且永不磨损。

7UP版的包装也是经过特别设计，绿底水珠的风格非常符合七喜柠檬味汽水“一点就透”的冰爽感觉，盒子的左下方非常清晰地印有“NOT FOR SALE非卖品”字样，明确标识了七喜版iQue DS并不是用于出售的商品。据相关人士透露，这批七喜版iQue DS将用于“七喜够型够爽限时拍”活动中作为奖品，因此只定制了区区15套，绝对是极为珍贵的收藏佳品。“七喜够型够爽限时拍”将在8月15日正式开始，想了解如何获得七喜版iQue DS的玩家，可以登陆http://7upfido.163.com或者iQue官网查看活动细则，也可以直接致电本次活动的咨询热线800-830-9128。



▲本次活动的官方网站页面。

S 软件 Software 《未名传奇2》画面公开，第3作已投入开发？

今年4月初就已经有可靠消息显示索尼网络娱乐(SOE)正在开发《未名传奇2》，并且有传闻称该系列也将会向家用机平台发展。最近SOE终于正式发布了该作的初步消息。本作正式定名为《未名传奇2：勇者之谷》(Untold Legends 2：Warrior's Cove)，预定于2006年2月1日发售。

SOE占据了美国网络游戏市场的半壁江山，由SOE推出的游戏自然极为强调网络化。《未名传奇2》的网络游戏功能将会得到进一步强化。在游戏中，玩家可以启动一局多人网络游戏，系统会自动随机为你在网上挑选等级相近的伙伴或对手。本作将会有制作精美的CG动画，也会有真人配音。系统方面，本作采用了简化的菜单界面，地图不再是随机生成，而是经过了制作人员深思熟虑的设计。本作引入了变身系统，玩家只要收集到一定数量的宝石就可以变身为怪物形态。另外，在本作中还新追加了信徒、侦察兵、小偷等新职业，另外新增了大量武器，敌人的AI也得到了改进。

令人意外的是，距离《未名传奇2》的发售还有半年时间，SOE已经开始策划第三部游戏。目前SOE正在招募《未名传奇3》的AI程序师。看来由于第一作取得的成功，SOE正准备将"《未名传奇》系列"打造成PSP上的美式RPG主打大作。

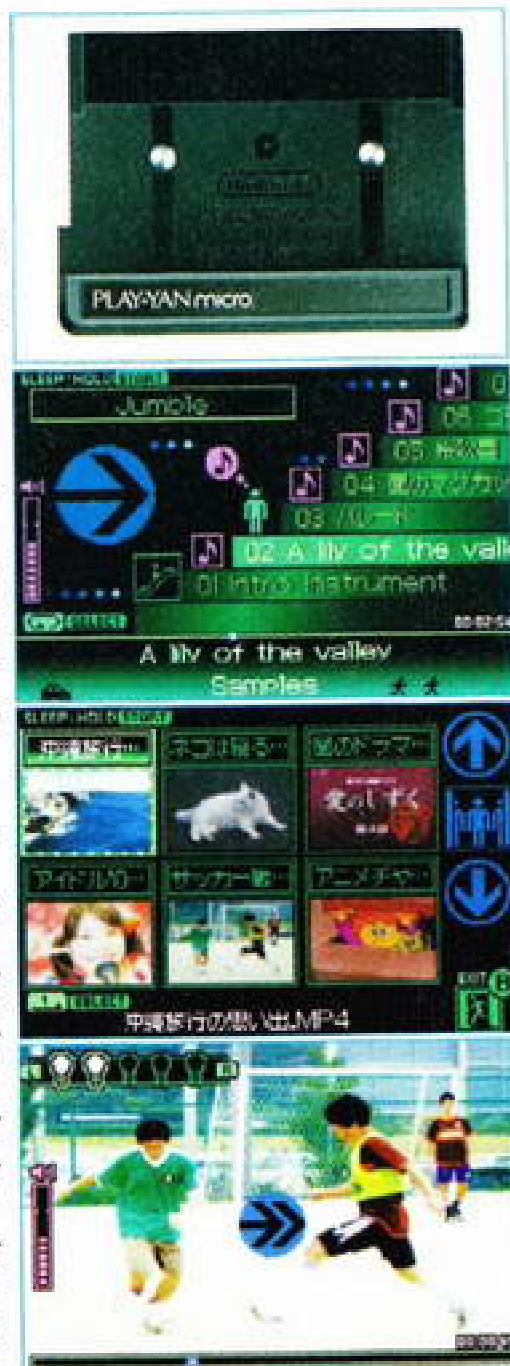


H 硬件 Hardware GBM影音播放器"播放君micro"即将上市



"播放君"是任天堂为了拓展GBA和NDS的多媒体功能而推出的一款GBA卡带样式的播放器，用户可以将影音文件存储在SD卡上，然后插入到"播放君"的相应SD卡插槽，就可以在GBA和NDS上欣赏电影或者音乐。如今GBM上市在即，任天堂将于9月13日GBM上市当天同步推出"播放君micro"。

与之前的版本相比，"播放君micro"最大的特点就是可以直接播放MP4电影文件，而无需像之前那样需要下载补丁文件。"播放君micro"与之前的版本相比外形和体积方面均无变化，不过图形界面由原来的卡通风格改为更简洁的图形，并且取消了迷你游戏支持功能。在GBM上使用播放君可以播放大约三小时的电影或者10小时的音乐，在GBA SP上的播放时间稍长，大约是4个小时电影或者16小时音乐。在NDS上，该设备可以播放5个小时电影或者20小时音乐。



"播放君micro"的普通版售价为5000日元，附带影音文件格式转换软件"MediaStage Ver.4.2 for Nintendo"的同捆版售价为6000日元。该产品将会在包括任天堂官方网站在内的日本各大购物网站接受订购，目前并无在店头销售的计划。另外，若是玩家仍喜欢旧版本的"播放君"，那就要赶快行动了，因为从9月11日开始，旧版"播放君"将会停止接受订购。

S软件 Software 互动动画游戏《YARUDORA携带版》中文版

8月18日台湾SCEH宣布将于10月27日推出《YARUDORA携带版》四款作品的中文版。《YARUDORA》是曾于PS上推出的经典恋爱游戏，由SCE与知名动画公司Production I.G共同开发，该系列游戏的最大特点就是采用了"互动动画"的全新概念，让玩家可以接入到剧情中。不久前SCEJ在日本推出了PSP的复刻版，该版本追加了画廊欣赏模式于结局展示模式。并且每款游戏中都提供了另外3款游戏的体验版。而这次推出的中文版将会采用全繁体中文字幕，语音部分仍然是日语。



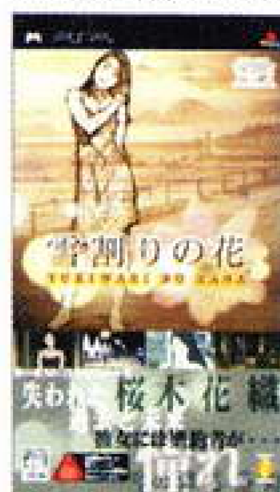

《双重角色》：玩家扮演电影研究部的新丁，在新宿街头垃圾站遇到了失忆少女赤坂美月，并将其带到自己家中暂住。随后邀请美月担任据说是"被诅咒的剧本"的女主角，并打算将悲剧结局改为喜剧……




《茉莉花》：主角在酒店后面的小巷遇到了失忆的玛利亚，出于好心将她带到了自己的房间，却发现玛利亚居然有一把枪。两人的同居生活就在这充满疑团的情况下开始了……




《拥抱季节》：刚考上大学的主角在校园前的"悲恋樱"樱花树下偶遇相貌与高中时代因交通意外而身亡的女友极为相似的失忆少女，主角决定帮她找回记忆……




《雪割花》：主角暗恋着住在公寓附近的樱木花织，然而花织却有一个叫做伊达昂的男友。有一天警察来到主角家中，告诉他花织正在医院里，她没有受伤，却失去了过去的记忆……

H硬件 Hardware 韩国Gamepark又一款新掌机登场！



本刊上辑报道了韩国Gamepark公司最近公开的GP32后续机种"GPX2"，令人意外的是，Gamepark正在研发的新掌机并非仅有GPX2一款。8月14日，Gamepark公布了新型掌机"XGP"的设计原型。需要注意的是，目前公布的XGP造型并非最终定案，Gamepark此次公开其造型的目的主要便是为了听取人们的意见，以便对主机设计进行修改。

XGP是"EXtreme Game Player"的缩写，目前公开的这款掌机最大的特点就是采用了可翻盖折叠的造型设计，与一些翻盖折叠手机颇有异曲同工之妙。目前Gamepark并未公布XGP的具体消息，屏幕下方的键盘是否表示其具备手机功能也尚未确定。XGP将会非常注重与PC的联动，预计将可以浏览网页以及玩网络游戏。XGP所采用的主要部件"DMB芯片"将于今年年末发售，Gamepark将会在其后公布XGP的最终硬件设计定案。目前Gamepark的计划是采用类似GP32的网络下载的方式发行XGP的游戏。



软件 Software

《星球大战：战争前线2》PSP火热开战

虽然《星球大战》的电影六部曲已经结束，已经成为一种文化现象的《星战》仍然会以各种娱乐形式延续下去。11月1日，最新作《星球大战：战争前线2》即将于各大平台推出，而其中也包括PSP版。本作由Savage Entertainment制作室与Pandemic制作室合作开发。

与家用机版相比，PSP版《战争前线2》最大的特点就是设计了"Instant Action(立即行动)"系统，让玩家可以随时随地继续游戏。游戏中可以挑选的阵营包括：叛军、帝国军、分裂者和克隆人军队，每个阵营都有5种职业可以选择，共有12张地图等待玩家征服。本作的重点在于单人游戏模式，玩家可以选择叛军、皇家卫队或者雇佣兵，选择不同的角色玩法各不相同，例如选择叛军时主要目标是拯救战友，选择帝国军则是征服其他种族，而雇佣兵则是为了金钱而战斗。各自都有5个任务需要完成。本作也有多人游戏模式，支持4人游戏，并且提供了30多种载具供玩家使用。











事件 Event

PSP功能无极限，系统软件大更新再度酝酿中！



最近PSP的2.0版系统软件在日本和美国相继推出，这是PSP发售之后对系统软件做出的最大幅度的更新，最重要之处就是加入了网页浏览器。而根据负责PSP系统软件开发的川西泉表示，这次更新仅仅是PSP多功能化的开始，目前SCE正在酝酿下一次的系统软件大更新。

PSP系统软件开发团队对于PSP的网络功能非常重视，这次的2.0版虽然加入了网页浏览器，不过还有很多功能并不完善，例如FLASH播放以及Javascript功能。之前PSP的Javascript功能被限制主要是出于系统安全考虑，不过今后SCE会在保证安全的前提下开放一些新功能。至于Flash的播放功能，目前开发团队也正在测试于PSP上播放Flash的实际效果，下一次系统软件更新可能将会支持Flash播放。并且今后用户将可以把网页保存到记忆棒中，这样就可以在没有网络连接环境的情况下脱机浏览网页。目前SCE正计划向第三方提供内容开发指引手册，今后将会有更多面向PSP的网站出现。

为了令用户上网更加轻松方面，索尼目前正计划为PSP推出各种USB周边设备，例如键盘和鼠标。去年E3展上就已经公布的PSP用全球定位系统(GPS)今后也将会推出，并且该系统还可以搭配游戏和网页浏览器实现各种有趣而实用的功能。至于PSP的多媒体影音播放功能也将会得到进一步拓展，PSP软件开发团队正在引入对MPEG4－AVC电影格式、m4a音频格式以及各种广泛使用的影音格式的支持。

软件 Software 《银河战士 猎人》延期至明年，对应网络游戏模式

《银河战士 猎人》是在欧美最受期待的NDS游戏，该作原本是任天堂为今年假期商战准备的头号大作。然而虽然其试玩版在美版NDS首发当时就已经推出，《银河战士 猎人》的正式发售时间却从原本的2005年10月延期到2006年1月16日。

《银河战士 猎人》的此次延期是为了加入更多有趣的内容，其中最主要的原因就是任天堂将会为本作加入无线网络游戏功能。任天堂表示，玩家们的等待将肯定是值得的，《猎人》将会支持年底开通的"Wi-Fi Connection"NDS网络服务，与《马里奥赛车DS》、《动物之森DS》等作一道成为首批NDS网络游戏之一。网络游戏模式已经成为当今FPS游戏几乎不可或缺的重要内容，如今《银河战士 猎人》将成为第一款支持网络游戏功能的掌机FPS游戏。



《拳击之夜Round 3》PSP版 EA宣布PSP版《拳击之夜Round 3》将于2006年初发售，与该作的Xbox 360版同期推出。



PSP《三国志VI》 之前Koei在PSP上推出的《三国志V》受到了玩家的好评，Koei目前决定在PSP上推出《三国志VI》，该作将于10月6日发售。



PSP《海之槛歌》 Bandai宣布将会在PSP上推出"《英雄传说》系列"最经典的一部作品：《英雄传说V：海之槛歌》，该作是"卡卡布三部曲"的最后一部，将于11月24日发售。



掌机游戏开发费用 日本电脑娱乐供应商协会(CESA)发布了各主机的游戏平均开发费用统计数据，结果表明，PSP的游戏开发费用接近家用机，远远高于其他掌机。PSP的游戏平均开发费用为9000万日元，与NGC相等。令人意外的是，NDS游戏的开发费用是最低的，甚至比GBA游戏还低。GBA的游戏平均开发费用为5300万日元，而NDS仅为3700万日元。

《机战J》GBM面板 Banpresto日前宣布，购买《超级机器人大战J》的玩家可以凭借游戏中所附的序号，于9月13日至10月31日期间到任天堂官方玩家俱乐部网站登录，即可参加特制GBM面板的抽奖活动。Banpresto为这次活动准备了1万份以《超级机器人大战J》为主题的特制GBM面板。

Namco Bandai商标待定 Namco最近在日本注册了"Bandai Namco"的两个LOGO，至于最终将会采用哪个LOGO目前并未确定，两家公司将于9月29日正式合并。



《大合奏》资料片 任天堂宣布将会为大受好评的音乐游戏《大合奏！》推出一款资料片，这款资料片采用GBA卡带的方式推出，玩家需要先在NDS上插入NDS版《大合奏！》的游戏本体，然后再将这张资料片卡带插入GBA插槽，这样就可以调出资料片中的追加内容。这张资料片将于9月26日发售，其中收录了20首新曲目，售价为2800日元，只在任天堂的官方网站接受订购。





《逆转裁判》双语版 将于9月15日发售的NDS新作《逆转裁判 新生的逆转》将会是双语版本，玩家可以在标题画面中选择以日文或者英文进行游戏。



《天地之门》中文版画面 SCEH最近公开了倍受国内玩家关注的《天地之门》的中文版游戏画面，这款由韩国知名漫画家高镇浩执笔的RPG大作将于9月29日推出中文版。另外本作的美版也确定将于11月发售，美版名为《Kingdom of Paradise(天国)》。



最新日本掌机游戏周间销量榜

累计时间2005年8月1日～2005年8月7日

本次新上榜的《口袋棒球甲子园》和《太鼓之达人 携带版》虽然具体销售数量并不算高，但这两款游戏都属于长卖型软件，如果没有太热门的新作发售，它们的走势应该会比较稳定。不过话说回来，要说长卖，今年的游戏比起NDS上"触摸新纪元"（《任天狗》、《成人脑力锻炼》和《轻松头脑教室》）来都得甘拜下风！4月发售的《任天狗》目前的周间销量都能维持在1万5～2万之间，真是让人佩服不已。

第1位 轻松头脑教室

NDS

《头脑教室》和《成人脑力锻炼》这对兄弟的实力真是太恐怖了。

周间销量36305套
累积销量26万1388套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年6月30日发售 ◆2800日元

第2位 甲虫王者 通往冠军之路

GBA

《甲虫王者》在日本低龄玩家中的认知度高得惊人。

周间销量30656套
累积销量38万6084套

◆Sega ◆RPG ◆2005年6月23日发售 ◆4800日元

第3位 口袋棒球甲子园

NDS

PS2版的《实况棒球11》和NDS版的《甲子园》连续出击，棒球游戏果然受欢迎。

周间销量21955套
累积销量21955套

◆Konami ◆SPG ◆2005年8月4日发售 ◆4980日元

第4位 东北大学未来科学技术共同研究中心川岛隆太教授监修 成人脑力锻炼DS

NDS

据最新日本游戏销量统计，《成人脑力锻炼》的累积销量已突破40万大关！

周间销量20971套
累积销量34万9186套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年5月19日发售 ◆2800日元

第5位 任天狗（柴犬&腊肠狗&吉娃娃）

NDS

8月22日美版《任天狗》的发售同样获得了意料之中的巨大反响。

周间销量15105套
累积销量58万9257套

◆Nintendo ◆ETC ◆2005年4月21日发售 ◆4800日元

名次	游戏	销量
第6位 PSP	太鼓之达人 携带版 ◆Namco ◆MUG ◆2005年8月4日发售 ◆4800日元	周间销量14593套 累积销量14593套
第7位 GBA	新·我们的太阳 逆袭的撒巴塔 ◆Konami ◆A·RPG ◆2005年7月28日发售 ◆4980日元	周间销量12103套 累积销量44706套
第8位 PSP	天诛 忍大全 ◆FromSoftware ◆ACT ◆2005年7月28日发售 ◆4800日元	周间销量10850套 累积销量38950套
第9位 NDS	NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸 ◆Tomy ◆RPG ◆2005年7月14日发售 ◆4800日元	周间销量7806套 累积销量61477套
第10位 NDS	游戏王 噩梦吟游者 ◆Konami ◆TAB ◆2005年7月21日发售 ◆4980日元	周间销量6392套 累积销量58316套

掌机黄金眼

POCKETGAMES GOLDEN EYES

Konami在8月25日发售的三款掌机游戏都没有令玩家失望：备受国内玩家期待的《恶魔城 苍月的十字架》终于发售，游戏素质一流；《幸存少年 迷失蔚蓝》题材新颖，玩法独特；《十二勇士 战国封神传》画面精美，声优阵容十分强大。由于时间关系，这次仅登出了《恶魔城》的攻略，其他两款游戏的攻略敬请期待下期。



栏目主持：雷伊

机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜



画面
音效
系统

电脑的思考方式、特殊提案的发生条件以及机体的开发计划和PS版几乎完全一样，只是游戏的基本规则稍微有些改变。画面并不是像一般PSP移植游戏那样单纯改分辨率就拿来卖，因此比较精细。原作本身的素质很高，众多的分支和结局也决定了本作有很强的耐玩性，用来消磨时间绝对是一个不错的选择，高达FANS更是不容错过。

推荐

PS版同名作品的移植版本。对于这个系列的老玩家而言，最让人感到欣慰的莫过于AI思考时间的大幅度缩短了，游戏的整体节奏显得流畅了许多。由于是掌机上的游戏，加入中断记录的功能也是顺理成章的改进。令人失望的是本作目前已经确定存在一些恶性的BUG。并且游戏中的动画画质也不如预想中的那么完美。FANS购入前也需要三思。

移植自PS版的一款非常优秀的SLG，为UC高达饭们量身打造。游戏给人的第一感觉是亲和度不够，复杂的系统让人望而生畏。不过当熟悉以后，就会全身心投入其中并不忍释手了。每当开发出新型强力机体就着实可以兴奋好一阵子，而调遣各个王牌机师的感觉更是无法形容。是喜欢战略游戏的玩家绝对不能错过的作品，强烈推荐！

推荐

UMD■Bandai■SLG■2005年8月11日■1人■无对应周边■256KB以上

十二勇士 战国封神传

Twelve ～战国封神传～



画面
音效
系统

PSP上第一款原创战棋游戏，但很显然，这款游戏针对的玩家群其实并不是那群真正的战棋游戏重度玩家。漂亮的画面、同人味浓厚的人设以及众多大牌声优的演出都是这款游戏的主要卖点。在系统方面并没有什么太大的创新和亮点，算是中规中矩，门槛很低，任何玩家都能轻松上手。令人不太习惯的是游戏中的一些人名和设定，恶搞得有些过头了。

推荐

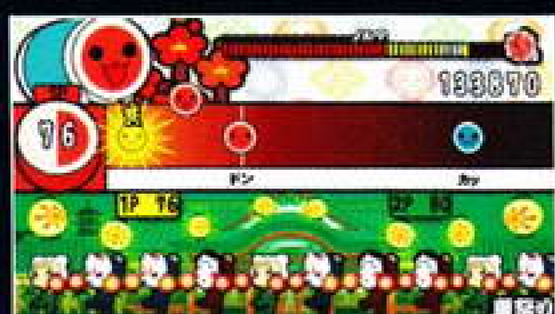
本作是一款中规中矩的战棋游戏，和式风格看上去很是舒服，画面干净，人设也相当棒，而数名大牌声优的加入更是给游戏增色许多(为出演某角色的某太郎寒一下)。游戏在战略性的表现上显得底气不足，关卡也基本没多少难度，就此综合看来，本作应该可以算是一款女性向作品了，在这暑假将逝之际，能玩到这样一款游戏还是很不错的。

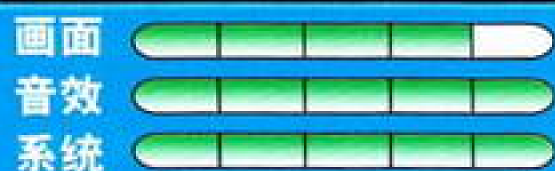
讲述了十二勇士共同击败魔王的故事，游戏中每个角色的特点都十分鲜明。游戏最大 的特色就是全程语音了，众多声优的倾情献声让人物活灵活现。人物的动作帧数充足，无论是在地图上还是战斗时都让人感觉十分流畅。可能有些人会觉得战棋类游戏的游戏方式都大同小异。但是本作品的军师系统和各种援助都是区别于其他作品的特点所在，值得一玩。

推荐

UMD■Konami■S·RPG■2005年8月25日■1人■无对应周边■448KB

太鼓之达人 携带版
太鼓の达人ぽ～たぶる





PSP第一款完全意义上的音乐游戏，由于选曲包含种类多，大多玩家都可以在本作中找到喜爱的音乐类型。PSP优秀的音质表现更使得本作的音乐听起来十分悦耳。但是残像问题在一定程度上影响了游戏的爽快度，在"松"及"鬼"难度下更是明显，这是PSP先天屏幕的问题所致。但瑕不掩瑜，总体来说，本作仍然是相当优秀的一款音乐游戏。



虽然PSP版没有推出专用的太鼓控制器，但是玩起来时所得到的乐趣却丝毫不亚于街机版和PS2版。本作中收录的曲目非常丰富，不仅包括了从前几作中精选出来的一些曲子，而且还有不少新的流行歌曲。由于PSP卓越的性能，游戏在画质和音质方面的表现都非常出色，迷你游戏也做得挺有意思，可以说是音乐游戏玩家的必玩之作。



系列做到今天已经很难有大的变化，本次的《太鼓之达人》秉承一贯的风格，热闹好玩。除了最新的J－POP外，本作还收录了前作中的一些经典曲目，算是照顾到了新老玩家，而选曲上整体素质也要好过PS2版的那款《太鼓》新作，值得肯定。不过由于键位分布和PSP重量的关系，本作在操作上不如家用机版来得方便，算是一个遗憾。

UMD■Namco■MUG■2005年8月4日■1～4人■无对应周边■224KB

战国Cannon 战国ACE第三章
战国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III





"《战国》系列"的复活可以说是众望所归，而实际上本作的素质也确实没有让人失望。精美的人设，优秀的系统，富有挑战性的关卡，都给人留下相当良好的印象，所以即便像胧月这样STG苦手的人也禁不住沉迷其中了。取消了系列一贯的蓄力射击，而代替蓄力射击的密集射击迫力不足，算是比较遗憾的一点吧。期待能看到高手的精彩表演。



著名射击游戏"《战国》系列"首次出现在掌机平台上，借由PSP的表现能力，本作在画面、音效上的表现非常出色，漫天的子弹也令游戏惊心刺激。BOSS的人设相当华丽，很有彩京风范，但变化不大的BOSS战还是让人觉得有点乏味——其实，抛开彩京系列的风格和原作不谈，这款《战国巨炮》还算是一款中等偏上的射击游戏。



"《战国》系列"时隔9年再度复活，并且平台也选在了机能强劲的PSP上。但是实际游戏的品质恐怕会让所有对本作抱有期望的玩家大失所望。虽然是人物对话时是全程语音，但声优读台词一般的表现很难让人满意。BOSS不管承受多少攻击也不会变身，彩京射击游戏特有的随机关卡也不复存在……本作也只有华丽的人设还保留着当年彩京的风范了。

UMD■X-nauts■STG■2005年7月28日■1人■无对应周边■320KB

恶魔城 苍月的十字架
恶魔城ドラキュラ 苍月的十字架





相对《晓月》本作整体来说没有太大的变化，只是在细节方面有不少的强化，借助平台的升级，画面和音乐的表现令人满意。系统上新加入的武器强化系统是个亮点，锻造出究极武器令人兴奋。阿鲁卡多的出现以及初代经典场景和音乐的重现对于老玩家的拉拢相当有效。让人不满的是魂的出现几率比前作低多了，这增加了很多无聊的重复杀敌行动。



大概是本作的人设在之前已经看久了，真正玩上游戏时竟然对人设不那么反感了。总体来说，这款登陆《苍月的字架》制作得相当不错，画面、音乐上都有相当大的提高。可以选用系列人气角色阿鲁卡多无疑更为本作增添了魅力。新的锻造系统也十分让人着迷，但打倒BOSS后的"魔封阵"比较多余，感觉纯粹是为了用到触摸屏而强加上去的。



作为"《恶魔城》系列"最新作，素质十分优秀，没有辜负玩家的期待。游戏的系统没做很大的改动，不过能边看地图边冒险可真是省却了很多麻烦。经典的魂系统进行了进化，变为了数量决定等级，让游戏中的收集性大大增加。画面上，游戏的各个细节都变得十分生动。隐藏要素依旧很多，特别是《月下》的阿鲁卡多竟然都会出现，实在是出色啊。



卡片■Konami■ACT■2005年8月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

幸存少年 迷失蔚蓝

サバイバルキッズ Lost in Blue



画面
音效
系统

模拟荒岛求生这一题材的游戏作品。游戏充分利用了NDS的触摸屏以及麦克风机能，能够带给玩家“用自己的双手求生存”的游戏体验，这一点非常不错。但在游戏初期还没有找到游戏感觉的时候会觉得游戏难度较高。作品整体给人一种慢节奏游戏的印象，但实际上玩家要考虑到的东西非常多。觉得自己能够适应这种游戏节奏的玩家应该尝试一下本作。

从GB版到现在的NDS版，游戏的进化令人欣喜，全3D的场景带来了更真实的冒险体验，而NDS的触摸屏、麦克风更是为本作提供了更广阔的创意舞台。游戏许多地方都能看出厂商制作上的独具匠心，比如生火时需要对着麦克风吹气，烹饪时要在触摸屏上画图案等等。游戏的题材本来就新鲜，融入这些创意玩法后玩起来更有趣了。

推荐

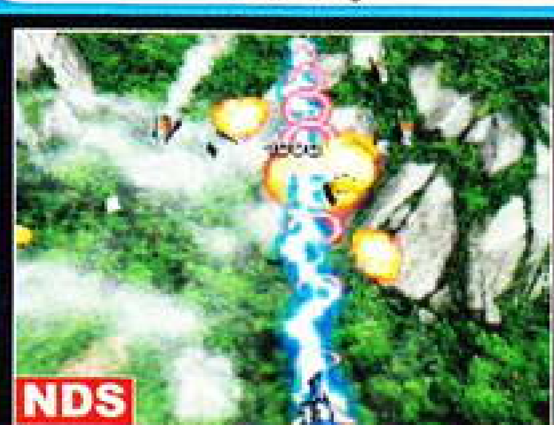
GB时期大受好评的“《孤岛冒险》系列”新作品，生存和冒险依旧是游戏的主题。全3D构成的画面十分靓丽，音乐也不错。游戏的中的活动要素十分丰富，有捕鱼，打猎，制造家具等等，大多数都利用到了触摸屏功能。游戏的难度较高，不但要保证自己的生存，还要照顾好纤细的女主角。两人协力在无人的荒岛上生存下来很有挑战性。

推荐

卡片■Konami■AVG■2005年8月25日■1人■无对应周边■自带记忆功能

纳米漂移

Nanostray



画面
音效
系统

作为射击游戏，本作的操作感和打击感都相当不错。游戏的武器系统比较有新意，没有采用传统射击游戏中吃道具加强火力的做法而是准备了4种风格各异的武器供玩家随时切换使用，并且玩家可以消耗武器能量槽发出威力强大的强化射击。本作的音乐也相当不错，都是那种在玩射击游戏时听来才有感觉的电子乐。此外BOSS战的设计也比较成功。

推荐

本作的风格有点类似于Treasure公司的著名射击游戏《斑鸠》，游戏中充分利用了NDS的3D处理能力，使得无论是游戏场景还是战斗过程都显得十分宏大，气势十足。游戏中的配乐也很有特色，与场景结合比较好，不会给人太突兀的感觉。但游戏的最大不足就是耐玩度不高，虽有三个难度可供选择，但实际攻关过程并无什么变化，令人遗憾。

看来本作还算是对得起我对它的期待，画面水准一流，3D的场景和巨大的敌机给人极大的视觉冲击，BOSS的造型以及独特 的攻击方式都给人印象深刻。不过游戏系统相比前作似乎有点退化，武器种类减少为4种，而且不能升级，令人遗憾。触摸屏的应用有点鸡肋，强制使用触摸屏来切换武器是很不友好的设定。不过总的来说还是一款非常优秀的STG。

推荐

卡片■Majesco Games/Shin'en■STG■2005年7月19日■1～2人■NDS无线通信机能对应■自带记忆功能

西格玛之星传说

Sigma Star Saga



画面
音效
系统

STG和A·RPG结合的创意之作，的确让我们眼前一亮。加之不错的剧情，大比例的人物造型，精美的2D画面，使之本来绝对有机会成为GBA上的一款大作。但可惜的是制作者显然没有把握好结合的关键，过分频繁且毫无难度的STG部分很容易让人失去对游戏的兴趣，也破坏A·RPG部分的乐趣。不过总体来说还是要推荐一下这个游戏，因为我们太需要一些新鲜空气了。

结合了射击和A·RPG要素的本作，创意还是值得肯定的，不过在实际的处理过程中还存在一些不足之处，RPG冒险的过程常常被突然而至的飞行射击所打断，而且这种切换过程是频繁而且强制进行的，影响了游戏的流畅性。横版射击部分的制作中规中矩，地图冒险部分的难度也不算太高，总的来说，本作玩起来还是比较轻松的，推荐一试。

将ACT和STG融合在一起的本作，创意上还是很值得称赞的。巨大的人物造型看起来很有魄力，打斗也没有因为人物变大而显得太生硬。STG部分初玩也不错，但由于出现得过于频繁，使玩家在玩时难免会产生厌烦情绪——厂商明显没有在ACT与STG之间找到一个合适的平衡点，使本作成为了一款有着不错创意但游戏素质平平的泛泛之作。

推荐

卡带(64M)■Namco/WayForward■A·RPG■2005年8月18日■1人■无对应周边■自带记忆功能

GUNDAM BATTLE TACTICS

PSP
高达 战争策略
◆Bandai/BEC◆ACT◆预定2005年9月22日◆日版
◆1～4人◆576KB◆4800日元
◆对应周边未定
ガンダム バトル タクティクス

在高达的故事体系中，一年战争时期无疑是最为引人入胜的一段情节。以这一个时期为背景的机器人动作游戏《高达 战争策略》也在近期公开了不少新情报，就让我们来先睹为快吧。

向以一年战争时期为背景的多彩任务发起挑战！

在开始游戏时，玩家首先要在联邦军或吉翁军中选择一个作为自己的势力。之后就要按照自己的喜好创造一驾驶员，也就是玩家在游戏中的分身。之后就可以在数量繁多的任务中磨练自己的技术了。





▶然后是选择将要执行的任务，最初只有一个任务可选，随着游戏的深入，可供选择的任务也会越来越多。

输入自己的名字



▲最初要选择自己所属的势力，可以看到人物的各项指数都是以雷达图来表示的，人物的优缺点一目了然。



▲进入任务之前要选择自己扮演的人物，搭乘的机体。

在一年战争中活跃的MS悉数亮相！



旧扎古

吉翁公国最早开发完成的实战型MS。堪称是所有MS的原点。



勇士

吉翁公国在一年战争后期的主力MS，作为量产型的机体拥有非常出众的机体性能。



高战蟹

战蟹的后继机种，性能上有了全面提升，在陆地上也有不错的机动性能。



京宝梵

吉翁军在战争末期开发的强袭用MS，主要武装可以在使用完毕后立即抛弃是其一大特征。

游戏初期任务介绍

连邦 敌机动部队、侵攻！

联邦军最初的任务，内容是在指定的迎击地点截击来犯的敌方小队，要将敌方机体全部击毁才能过关。


▲驾驶吉姆出击完成任务。


▲将敌军的旧扎古歼灭掉！

连邦 密林的邂逅

任务内容是将接近联邦军基地的敌方MS全部击破，在任务中不光要面对敌人密集的炮火，还要将敌人埋下的地雷都处理掉。

成功击破扎古！




▲驾驶敌军扎古的正是于《口袋中的战争》中登场的巴尼。

连邦 时间陷阱

吉翁军在联邦军基地内部安置了定时炸弹，必须要立刻将其排除掉。本来就是分秒必争的时刻，可这时雷达上又出现了敌机的影子！

分秒必争！



把碍事的家伙全部击溃！

▲在规定时间内排除所有的定时炸弹！这样的任务一定非常刺激。

龟霸
吉翁军的水陆两用型MS，虽然整体性能不高，但却有着不错的隐蔽性，常被用来执行潜入行动。



扎古改
扎古Ⅱ的改进型，机体性能和武装都得到了强化。



吉 姆
一年战争末期联邦军的主力量产机。外表与高达很相似，但性能上是差了不少。





狙击型吉姆Ⅱ
将特装狙击型吉姆进行宇宙用改造后诞生的机体。



陆战型吉姆
与陆战型高达一起，用于守卫地球上重要据点的联邦军机体。



吉姆（WD版）
联邦军所属的“white dingo”小队专用的吉姆。



钢坦克
连邦最早开发的MS，主要用于长距离火力支援。

吉翁 最前线

吉翁军最初的任务玩家要将联邦军配置在前线的 61 式坦克和游击的 MS 部队悉数消灭。

敌方不光是 61 式坦克，就连钢坦克也出现了。千万不要掉以轻心。



吉翁 基地防卫作战

连邦军的游击部队已经突破了本方的防线，正在向基地接近！立即和僚机出击，在规定时间内把来犯的敌机全部击破！



机体发出了青绿色的光芒？



▲敌方机体会从四面八方涌来，空中的敌人也千万不要忽视！

吉翁 砂上的攻防

联邦军盯上了吉翁军的资源输送陆战艇，保护重要资源不被夺取就是本关的任务。



▲连邦军的 MS 会一个接一个地出现，可一定要打起精神来。



▲驾驶老虎出击，用热能鞭攻击敌人！

任务完成后能得到什么奖励？

在特定的任务中满足一定条件的话就能够追加可供使用的驾驶员及新机体。并且玩家的军衔也能得到提升。



▶青色巨星兰巴·拉鲁使用可能！这样的瞬间肯定是最能让玩家感到欣喜的。

众多作品中的人物都将参战！

TV 版动画、OVA 版动画、游戏……所有媒体上在 0079 年中有过精彩表现的人物都会在本作中登场，能够逐一体会和他们相关的剧情也是本作的一大魅力！



与阿姆罗一起跟随白色要塞经历过一年战争的人物，钢加农的驾驶员。

凯·西汀
机动战士高达



与凯一样是白色要塞上的平民，在一年战争时期曾经担任过钢坦克及钢加农的驾驶员。

小林隼人
机动战士高达



吉翁公国的贵族撒哈林家的小姐，在与联邦军的西罗相遇后自己的命运发生了戏剧性的转变。

爱娜·撒哈林
机动战士高达 第 08MS 小队



联邦军中的炮术士官，曾经参与过一些与炮击战有关的 MS的开发工作，并且后来成为了高达 6 号机的驾驶员

埃 格
吉翁前线 机动战士高达 0079



拥有准确的判断力。思维灵活的的联邦军中尉。作为队长非常优秀，并且在战斗中也非常重视自己的同伴。

马特·西林
机动战士高达战记



原本是殖民地公社的人，一年战争开战前夕自己的妻子和女儿被军方扣为人质，不得已加入了军方的外人部队。

肯·彼得休塔特
机动战士高达战记

文 雷伊

福福の岛

今年7月举行的"PS Meeting 2005"发布会上公布了数款PSP原创游戏，其中要数Namco的《随身胜地》及SCE的《福福之岛》这两款独具特色的游戏最受广大玩家的注目。今天我们先来为大家介绍一下这款由MuuMuu开发、SCE发行的创意游戏《福福之岛》。这款采用了真实时间制的作品每天都会给玩家带来新的惊喜，说不定有一天你会发现，它在不知不觉中已经成了自己生活中不可或缺的一个部分。

PSP 福福之岛
◆SCEJ/MuuMuu◆AVG◆预定2005年10月20日
◆日版◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
◆对应周边未定
福福の岛

每天都有新体验！每天都有新惊喜！

负责《福福之岛》制作的是曾经制作过《加油森川君2号》、《熊之歌》等创意作品的MuuMuu会社社长森川幸人先生。森川先生在创立MuuMuu之前在日本美术界已颇有名气，其设计的角色和CG都带有强烈的个人色彩，相当独特。在加入游戏界后，其参与制作的游戏在系统上同样崇尚强烈的独特性。这次《福福之岛》的故事发生在位于大海中央的"福福岛"上，玩家在岛上渡过的每一天都将获得非同寻常的精彩体验。



■森川先生所著的图画书。

登陆你的个人资料

在游戏开始时，玩家必须先输入自己的个人资料，包括姓名、性别、出生年月和血型等等。因为游戏中有着心理分析、占卜等小游戏，所以输入自己的真实资料的话也许游戏时的代入感会更高一些。


玩家（男）



▼将石像放在规定的台座上就可以出现新的区域。



◀暗之妖精莫克斯坚信只要鼓励人们的次数达到100万次时，自己就可以成为天使……


玩家（女）

在福福之岛上可以干些什么？



1 心理分析、心理测试

移居到岛上的精神分析医生。他会利用专业的心理分析来对你的性格进行分类，是一个值得信赖的专家。身上的红色毛衣十分抢眼。

短毛猫先生

▲图中测试的是玩家的性急程度……

《福福之岛》的其中一个主题就是帮助玩家“寻找自我”，而这个部分则将通过心理分析和心理测试来体现。玩家必须回答两位先生的提问，从而在他们给出的评价中找寻自己内心深处的一面。如果每天都接受他们的测试，那么所积累的档案也将会越来越多，测试的精度也会变得越来越高。

吉娃娃先生

和短毛猫先生是大学时代的好友。虽然是动物，但对人类心理的研究却非常有兴趣，他会给玩家出一些与恋爱、工作等相关的心理测试题。

2 占卜

岛上的占卜师会根据你的资料对你每一天的运势进行占卜，随着运势的变化，岛上的状况也会发生改变，运气好的日子甚至可以得到一些珍贵道具。此外，如果根据占卜所示的结果携带一些与幸运色相同颜色的道具、更换自己的外衣和家具摆设的话，那么你的运气也将会上升！



福福先生 干支占卜



玛莉安 星座占卜



千代婆婆 血型占卜

骷髅众



来自魔界的邪恶军团，总共有50名成员。不过，你真的敢让这些面目狰狞的家伙给你占卜吗？

3 与岛民们接触

与岛上的居民们对话可以进行迷你游戏，有的居民并不是每天都会出现的，这一点需要特别注意。

填词游戏



▲每个星期的星期一填字游戏都会更新一次。

建筑公司的老板……不过生意似乎不怎么样。

鼹鼠老大

集印章

从宇宙前来的冒险商人，看样子长得不像奸商……

鸡仔



寻宝



▲根据寻宝的表现，玩家会得到各种不同的段位评价。

寻宝尼可夫

为寻找宝藏奉献出毕生精力的俄罗斯老头。

▼玩过迷你游戏后，鸡仔就会给你盖一个章。收集满印章后就可以取得道具。



拿起手中的新魄刀，开始华丽的战斗吧！



PSP 死神BLEACH 灵魂升温2

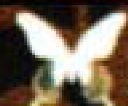
◆SCEI◆FTG◆预定2005年9月1日◆日版
◆1～2人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
BLEACH ～ヒート・ザ・ソウル2～

由久保带人原作的漫画《死神BLEACH》由于超高的人气，而相继被搬上了各个机种。不过由于游戏平台和制作厂商皆不相同，所以在游戏在画面和玩法上都有很大的区别。其中PSP版的《死神BLEACH 灵魂升温》是一款对战游戏，游戏由原漫画作者久保带人监修，配合PSP的机能，游戏在画面上和手感上都十分出色，被众FANS所喜爱。现在游戏的续作即将登场了，就让我们来看看这次有什么新内容吧。

文 铭风



▲黑崎一护，井上织姬等角色依旧会在游戏中大显身手。

 全新的故事模式

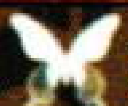


在前作《死神BLEACH 灵魂升温》中，由漫画原作者久保带人所监修的故事模式受到了玩家的好评。而在《死神BLEACH 灵魂升温2》中，这个模式也将保留。包括新增的角色，玩家将体验到总共6名人物在尸魂界的冒险故事。

值得一提的是在这些角色的故事中，除了主要角色之间的战斗外，剧情过场间将有众多的副角色登场。而在交代故事时是全程语音的，让大家感受到不逊于TV动画的感觉。



▲虽然过场的交代方式像漫画一样，但众多声优的演绎一定让大家得到不一样的感觉。

 护廷十三队入队模式



此模式是《死神BLEACH 灵魂升温2》中全新搭载的模式。在此模式中，玩家要选择一名角色来加入护廷十三队中的一个队伍，然后不断进行战斗积累资历，最终战胜队长并取代他。

在升级为队长的过程中可以获得不少特殊能力，而这些特殊能力是可以在战斗中进行装备的，装备了合适的能力能使战斗倍加轻松。同时，装备了这些技能的角色在对战中也是可以使用的，努力培养出自己的最强死神吧！



▲战斗是模式中所不可缺少的要素，控制喜爱的角色来过关斩将吧。

新参战角色的数量达到了五人！

前作唯一另人不满的地方莫过于可选角色过于少了，在现在格斗游戏动辄二十几名角色的情况下，前作竟然只有5个可选角色……不过不要紧，这次厂商一下子增加了5名原作中的人气角色，一定让大家大呼过瘾。现在就让我们看看有哪些新角色登场吧。

日番谷 冬狮郎



护廷十三队·十番队的队长，是十分年轻就成为护廷十三队队长的天才少年。由于察觉到了露琪亚被判刑和一护等人的骚动背后有着什么阴谋而独自开始了调查。他的爱刀是冰雪系最强的斩魄刀“冰轮丸”，能使出各种冰雪攻击，十分华丽。



朽木白哉

护廷十三队·六番队的队长。尸魂界四大贵族朽木家的当家，露琪亚的义兄。是历代当家中的最强者，拥有压倒性的战斗力。性格上十分重视规则，对待露琪亚被判刑这件事上不带有任何私情。所以阻挡在了前来救助露琪亚的一护身前。使用斩魄刀“千本樱”，拥有各种眩目的剑技。



市丸银



护廷十三队·三番队的队长。在时常挂着的笑脸之下却隐藏着冷酷的性格，是目的和行动都有很多疑点的人物。由于他可疑的行动而被众人怀疑为暗杀五番队队长的嫌疑人，但事实却是……他使用的是能自由伸缩的长矛一样的斩魄刀“神枪”。

浦原 喜助



空座町的糖果店“浦原商店”的店主，他似乎隐瞒着自己的真实身份，是被谜团所包围的男人。在一护失去力量时伸出了援手，训练其成为了真正的死神。并在救助露琪亚这件事上给予了帮助，他的真正意图是什么呢？他的斩魄刀是平常带在身边伪装成拐杖形状的“红姬”。

四枫院 夜一



浦原喜助的好友，在人间界以黑猫的形态存在，而真实身份是尸魂界四大家族四枫院家的千金。替想要救出露琪亚的织姬和茶渡进行了特训，并跟随众人进入尸魂界开始拯救行动。作为原隐秘机关的总司令，在速度上有绝对自信，拥有“瞬神”的称号。

文 胧月

历史以你的手，给这场战争划上句号！！

PSP 新纪幻想 圣魔之魂II 无限阵营

◆Idea Factory◆S・RPG◆2005年9月15日◆日版

◆1人◆823KB◆4800日元

◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

新纪幻想～SSII アンリミテッドサイド～

新纪幻想

魔导世纪1053年，面对魔族大国——永无大陆皇国军队的屠杀和破坏，人类开始向魔族反击。组织抵抗运动的人们，势力渐渐壮大，并且冠上了曾经统一过这块大陆的辛巴帝国的名字。战火扩散到了永无大陆的每一个角落，也拉开了"七年战争"的序幕。新生辛巴帝国军、永无大陆皇国军、罗塞斯解放军这三个势力成为了战争的主角……

本作的主人公有3位，分别隶属于三个不同的势力。游戏流程推进时，玩家所能操作的主角会在这3人中切换，而每个势力都有不同的战役和故事。势力占领的领地、过关时所需要的回合数，这些要素都会影响到游戏故事的发展，可以说是非常有魅力的系统。玩家完全可以编写属于自己的永无大陆史诗。

势力关系图

罗塞斯解放军

中立势力，不干涉两大势力的争斗，救济那些被战争波及而遭受苦难的人们。



中立

新生辛巴帝国



人类为了对抗魔族所组成的势力。

敌对

永无大陆皇国军



魔族势力，其主君罗塞主张人魔共存。

城镇

不打无准备之仗

要想在残酷的战争中取胜，就必须考虑到方方面面的每个细节。除了战斗时的运筹帷幄外，战前的整备工作也非常重要，而城镇就是给玩家进行整备的地方。这里可以进行道具的买卖和开发，并对角色进行强化。城镇散布在大陆各地，而在己方势力所控制区域内的所有城镇都可以自由进出。



▲派不上用场的道具可以拿来生成实用的技能。

◆ 工会 ◆

在这里能够做三件事：一、转职；二、完成试练战斗以强化自身并习得新技；三、执行"探索"指令，发现隐藏道具。

◆ 开发所 ◆

在19辑我们已经介绍过了，此处可将所持道具进行组合从而生成新的道具和技能，同时可以用战斗中获得的点数强化自己的装备。而有些珍贵道具必须在这里才能开发出来，所以多往这儿跑跑吧。

系统

游戏的精髓所在！

本作最大的特点就是采用了"ShiftTimeBattle制"——由表示角色的行动力的AP值（Active Point）来决定行动的顺序，AP值越高的在行动上就越有利。在移动、攻击、技能使用时都会消费AP值，回合终了时会自动回复。重视战略性就不要一回合把AP值全部用光，节省一些为下一个回合做些准备会比较好。



这是行动顺序表。AP值的回复量在角色之间是有差别的，行动顺序也会因此产生许多变化。

攻击方式

华丽的连击组合

◆ 通常技 ◆

最基本的攻击方式，威力较小，同时也是所有技能的基本。



▲升天　▲暗黑薄雾

◆ 固有技 ◆

一些强力角色所拥有的特定技能。



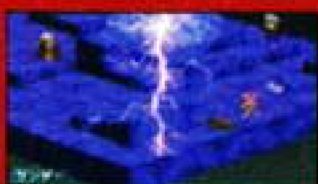
缪鸟　麦克斯

▲天魔连击　▲最后的冲击

◆ 连携技 ◆

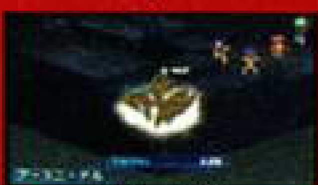
随着战斗的推进，会出现一些生命值上万的强敌，要对付这种敌人，单发攻击就显得不那么有效了。这时就需要我方数位角色进行连续攻击，这就是所谓的连携技。

用通常技能组合出的连携技，具有实用、华丽的双重效果。合理地使用它甚至可以打出100以上的连击数！不过，如果这种攻击在发动前遭到敌方干扰的话，就有可能被Cancel掉，这就要求玩家在连携组合时看好敌我双方的行动顺序了。



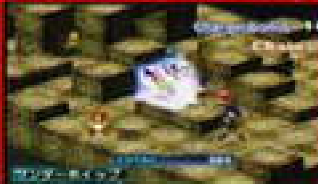
雷

＋



大地之岩

＝



雷神之鞭

◆ 合体技 ◆

合体技可以看成是连携技的特殊版本。固有技组合出的特殊连携，比起普通连携技，威力更为强大，发动条件也相对苛刻了不少。



魔爪连击翔破斩 ＋ 最后的冲击 ＝ 最终射击

◆ 胧月的猜想 ◆

"永无大陆系列"各作品间的联系非常紧密有序，所以各作间的角色都有可能互相客串。"爆炎之子"希罗便几乎在每作中都会登场，除了她以外，本作中还会有哪些我们熟悉的角色呢？大魔王夏尼斯？"斗神"威布？我们拭目以待。

强敌

由于之前介绍过该作可以无限升级，所以大家可能会担心等级太高了虐杀起敌人来会索然无味。现在看来这种担心是多余的了，PSP版的该作里会出现PS版中占地4个格子的巨大敌人，皮实肉厚，攻高防高。

▶敌人也会强化自己，我们还能获胜吗？





◀希罗的攻击给予对方10000多的伤害，敌人依旧屹立不倒，双方都很强啊。

文 海文

PSP版《罪恶工具XX #RELOAD》新情报继续公开！



▼本作人物的大小和画面显示都跟据PSP的屏幕大小做了一定的调整，如果玩家不习惯的话也可以将画面显示改为街机版的比例。



PSP	罪恶工具XX #RELOAD
	◆SEGA/ARC SYSTEM WORKS◆FTG◆预定2005年9月29日
	◆日版◆1～2人◆128KB◆3800日元
	◆无线通信机能对应
	GUILTY GEAR XX #RELOAD

集华丽的画面与缜密的系统于一身的PSP格斗游戏顶尖大作《罪恶工具XX #RELOAD》(《GGXX #RELOAD》)的发售日离我们又近了一步。关于本作的一些新要素也渐渐明朗化。从目前公开的情报中不难发现PSP版的《罪恶工具XX #RELOAD》仍将以PS2版本为基础制作。PS2版中的许多设定都将在PSP版中得以保留。不过除了无线通信对战这个新世代掌机理应加入的模式之外，本作似乎并没有什么真正全新的要素导入，这不得不说是很令人遗憾的。不过好在原作本身的素质就已经非常高了，就算不追加新要素也完全算得上是一款格斗迷必收的作品。

通常街机格斗游戏移植到家用机上时都会追加一些新要素来保持对玩家的吸引力，《GGXX #RELOAD》也不例外。“EX角色”和“SP颜色”便是街机版所没有的设定。

EX人物

EX人物和普通人物的外表没有任何区别，不过一部分必杀技和普通技会有很大变化，战术上也和普通版人物不同（有些类似侍魂中修罗与罗刹的区别）。EX人物的引入可以说让登场人物的数量又增加了一倍，玩家也有了更多选择的余地。



▲梅喧的主力招式之一“畳替え し”在普通模式下只能踩起一块踏踏米，而在EX模式下则能够一下子踩起3块，非常强力。

SP颜色

除了预设的几种人物颜色之外，在满足某些条件之后就可以开启隐藏的SP颜色，选用SP颜色后人物的感觉也会起微妙的变化。



▲看看两人的头发和衣服的颜色……有没有让你联想到人格交换一类的诡异事件？（汗）

PS2版本中的隐藏人物仍然会在本作中出战！

本作将会完全保留PS2版本中的三名隐藏人物，他们分别是KLIFF，JUSTICE以及ROBO-KY，其中KLIFF和JUSTICE都是与系列的故事设定有着很深关联的角色，而ROBO-KY独特的能量槽系统以及让人哭笑不得的怪异招式也给玩家留下了深刻印象。

KLIFF

曾经的升骑士团团长，年轻时曾在与龙族的战争中立下赫赫战功而被称为屠龙者。是欧美地区最早能使用"气"的战士之一。在第一次圣战时期是能够一骑当千的强者，并从圣骑士团那里得到了能够将强大的龙族一击必杀的"斩龙刀"。

▼在游戏的背景设定中，KLIFF是能够使用"气"的战士之一，他在使用"气"发出强力的超必杀技时，会在一瞬间变回年轻的状态。

在使用"气"时能够返老还童？

▼能够使用比自己身体几乎大一倍的斩龙刀，果然是宝刀未老，威风犹在啊。



▼JUSTICE的飞行道具攻击具有很强的牵制力。



▼ROBO-KY许多招式都非常恶搞，不过打起人可是一点不含糊的。

JUSTICE

人类所创造出的"GEAR"中拥有最强的战斗力以及自我意识，系列初代的BOSS，拥有极强的战斗力。



▲超必杀之一的"インペリアルレイ"，会从头部发出光线扫遍整个屏幕进行全屏攻击。

▲用手刀将对手与空间一起劈开的强力技"ミカエルソード"，JUSTICE的主力招式之一。

ROBO-KY

某个神秘组织的学者们以KY的数据为蓝本制造的机器人。该组织的头目为了试验ROBO-KY在各种情况下的战斗能力而将他送到了战场之中。其自身的资料一概不明。

超必杀技也充满笑料

▲ROBO-KY的超必杀之一，一边高喊"不行！"一边冲向对手进行连续打击。这一招的名字也十分古怪，叫"不行的家伙干什么都不行"……

ROBO-KY所特有的能量槽系统

当选择ROBO-KY时画面下方会出现"电力槽"和"温度计"两个特殊的槽。电力槽主要是影响ROBO-KY的必杀技强度，随着电力槽的高低，ROBO-KY的必杀技会呈现出三个阶段的变化。在ROBO-KY使用特定招式时温度计会上升，此时ROBO-KY一些招式会发生变化，不过当温度计升至最高点时ROBO-KY就会因为过热而受到伤害。在使用ROBO-KY时一定要时刻注意电力槽和温度计的状况。



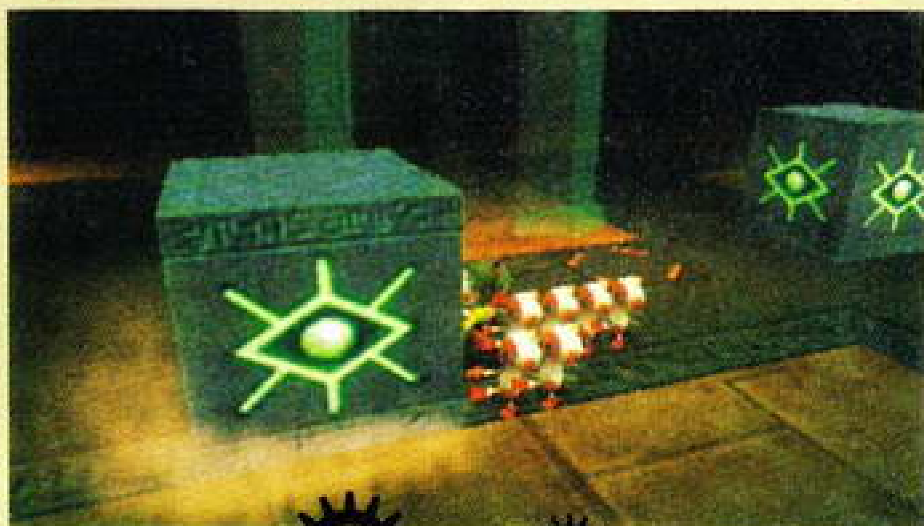
▲ROBO-KY的一些招式是具有排热性能的，当温度计上升时可千万要记得及时使用这些招式降低温度。

KARAKURI
カラクリ

文 雷伊

Tecmo在PSP上的首款作品《机关》前段时间确定了其正式名称，至于正式名称嘛……哼哼……还是叫《机关》。(寒)负责本作制作的是究极恐怖游戏"《零》系列"的制作人菊地启介先生，不过与"《零》系列"阴暗诡异的风格不同的是，《机关》给人的整体感觉非常活泼，再加上可爱的角色和别具一格的玩法，相信这款原创作品届时定会带给玩家不俗的娱乐享受。

PSP	机关
	◆Tecmo◆ACT◆预定2005年秋◆日版
	◆1人◆记忆要求未定◆售价未定
	◆对应周边未定
	カラクリ



冒险舞台

游戏的舞台是一块叫作"摩尔塔鲁"的大陆，在远古时代，那里曾经拥有过高度文明，但由于某些原因，那些文明后来却绝迹了。用当时的科技建造而成的遗迹最终还是原封不动地保存了下来，这正是由于使用了神奇的"无劣化素材"，才使得它们能够经得起数万年风霜的洗礼。

调查

为了解析古代文明，隶属王国的遗迹研究机构"托鲁巴涅研究所"不分昼夜地进行着挖掘调查。最近，他们终于挖掘出了具有高性能的机关机器人"裘克尔"，这是他们最近所取得的最大功绩。新人纳特被分配到了研究所，与裘克尔们一起开始了对古代文明和遗迹的探险。

文明

不管是远古还是现代的科技，其主体都是看起来类似于齿轮组合之类的力学原理。使用这种力学制造而成的机械"机关"融入了人类的生活。远古的机关技术相当高超，甚至可以创造出"永久机关"，而现在遗迹中的动力之源据说也正是这种"永久机关"。



托鲁巴涅大臣

王国的丞相，为了调查古代遗迹的超巨大文明而设立了托鲁巴涅研究所。将裘克尔们介绍给主人公纳特的人正是他。



治依姆

托鲁巴涅研究所的通信员，通过通信机远程指示纳特的行动，给予他各方面的建议。为人虽然有些迟钝但却非常努力。

圆队的基本动作

裘克尔可以排成纵队、横队和圆队三种阵形，19辑中我们已经为大家介绍了纵队的基本动作过肩摔，这次我们就来看看圆队有哪些基本动作。由于排成圆队后队伍的所占面积会减少很多，所以这种浓缩的阵形在回避遗迹中的各种陷阱时是相当实用的。因为圆队最具有凝聚力，所以在一些需要花费体力才能解开的谜题中，这种阵形也能发挥出巨大效果。除此以外，圆队也能在战斗中发挥作用，在使用过肩摔给敌人造成硬直后，立即变成圆队踩向敌人，就可以给其造成追加伤害。




▶▲地面上出现了可疑的按键，快变成圆队启动它吧。





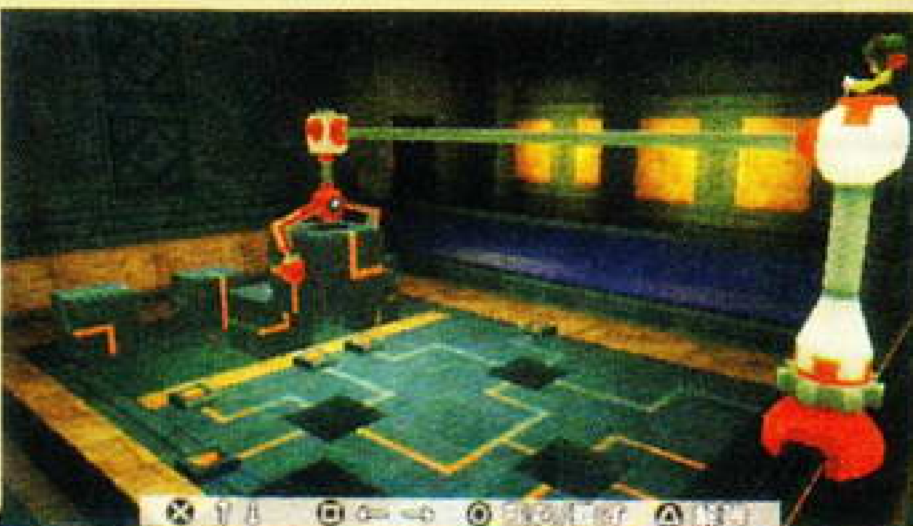
新的援护机关

可爱的裘克尔不仅可以摆出各种阵形，当满足一定条件后还可以合体为大型援护机关。在第19辑中，我们为大家介绍了援护机关的其中之一“剑豪”，这次我们再来看看另一种新公布的援护机关“起重机”。不同种类的援护机关会发挥不同的作用，而“起重机”的作用顾名思义就是举起重物。游戏中的某些谜题需要利用“起重机”吊起重物并将重物放进凹槽中才能解开。









强敌陆续登场！



文 软饼干

Virtua Tennis WORLD TOUR



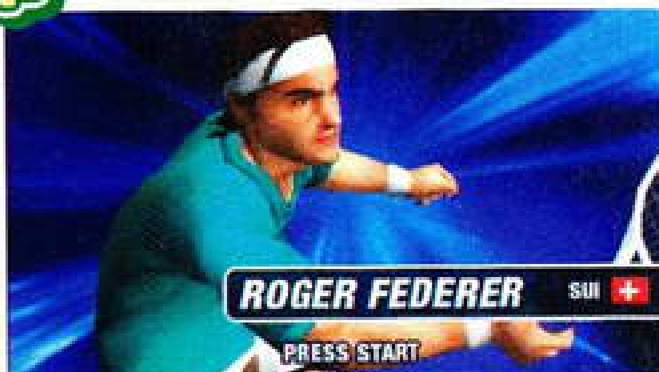
PSP VR网球 世界之旅

◆SEGA◆SPG◆预定2005年10月4日◆美版
◆1～4人◆记忆要求未定◆39.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
Virtua Tennis World Tour

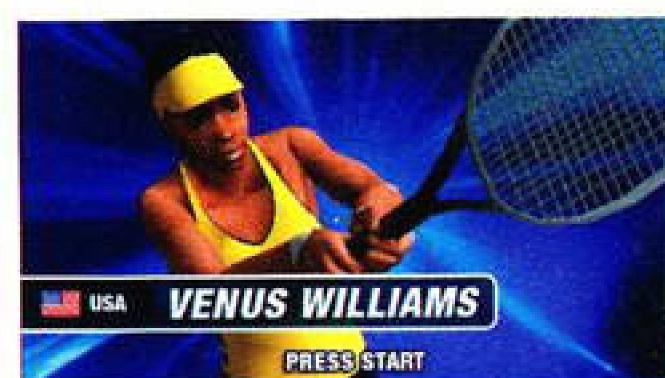
提起SEGA公司的《VR网球》系列，大多数玩过的人一定都会竖起大拇指，赞不绝口。记得自己第一次玩DC版的时候，就被它所表现出的真实细腻的动作，刺激爽快的比赛吸引住了，不禁感叹道这才是自己想要的网球游戏啊。今年E3展上SEGA公司公布了该系列游戏的PSP版本，能够随时随地体验到真实网球的魅力，真是大快人啊！

在17辑里我们已经给大家介绍了游戏中的一些基本模式。如今几个月过去了，SEGA公司进一步公布了大量关于游戏的详细情报，下面就让我们来看看PSP版的《VR网球》将带给我们哪些新的体验吧。

梦幻对决 由你主宰



延续系列的传统，游戏中自然是大牌如云，男选手方面有：罗杰·费德勒、安迪·罗迪克、休伊特、胡安·卡洛斯·费雷罗、蒂姆·亨曼、汤米·哈斯、赛巴斯蒂安·格罗斯让、大卫·纳尔班迪安；女选手方面有：马里亚·莎拉波娃、林赛·达文波特、维纳斯·威廉姆斯、艾米丽·毛瑞斯莫、汉图楚娃、瓦迪索娃。如何？是不是每个名字听上去都是那样如雷贯耳？他们可都是当今在世界网坛的顶尖人物啊！







现实中每一年的四大满贯赛事总是会给网球迷们留下或多或少的遗憾，某某选手因伤没有参赛，某某选手过早地被淘汰，很多赛前让人期待不已的幻之对决无疾而终，让人唏嘘不已。不过现在不用了，拿起你的PSP，亲手操纵他们来一场心目中的幻之对决，是不是已经让你激动不已了呢？

六大模式 必有一个适合你

在上一次给大家的报道中，我们已经简单的介绍过游戏中存在的几个模式。这次我们将向大家详细解说游戏中存在的六大模式，相信你一定能从中找到自己喜欢模式。

表演赛

这是一个单人游戏模式，选择好自己喜欢的选手，再找上一块漂亮的场地，你就可以开始比赛了。这个模式比较适合只有短暂的空闲的情况，如坐公交车，地铁时。随时随地享受网球的乐趣不再是梦想



■强力的反击



▲大力的发球

锦标赛

想体验一下网球选手们征战四大满贯赛事的感动与艰辛吗？那么就来尝试一下锦标赛模式吧。在该游戏模式下游戏时的紧张程度比前一个模式高上很多，在你前进的道路上会有许多强力的对手等待着你，稍不留心就可能前功尽弃，后悔莫及。也许此时你才能切身体会到真实比赛中选手胜利或失败时流下的泪水的真实含义。



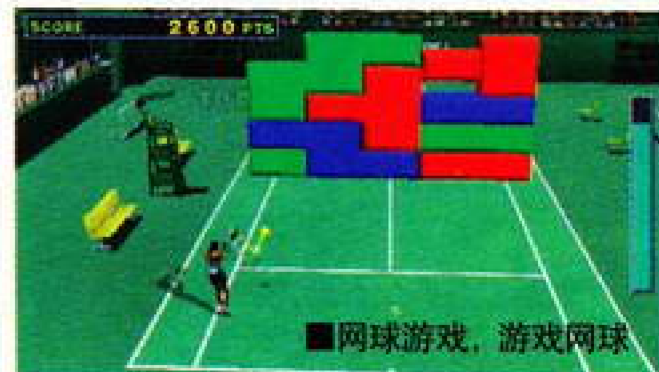
▲到英国体验一下温布尔顿的异国风情

网球游戏

这个模式包含了四个迷你游戏，意在使紧张的比赛后给大家一个休闲的体验，不过也不要小瞧它们哦，玩好这些小游戏对提高你的网球技巧是很有帮助的。这四个游戏分别是：吃水果、打砖块、拦截者和撞气球。

吃水果是让你在给定的场内，一边躲避来球，一边按给定的路线来收集在场内随机出现的各式水果。打砖块是让你用球去击打场边不断从天上落下堆积在一起的方块，使它们消除。拦截者与打砖块相反，是让你把发球机发出的球打回去，不让砖块被消除。撞气球则是让你把场内出现的不同颜色的气球，按照同种颜色顺序击破。





■网球游戏，游戏网球

世界之旅

这个模式是游戏的重中之重，是一个让你能够体验到网球选手全部职业生涯的模式。游戏的开始你需要创建自己操纵的人物，按惯例自然会有如性别、外貌、服装之类的可以选择。然后就是要带着你创建的人物四处转悠，去触发一系列的事件。当然刚开始都只是一些练习活动，用来提高你的网球水平。练习的形式嘛就是玩一些小游戏，如将球打到指定的圈里去之类的。当你的水平提高后，你就可以到世界各地参加一些初级的比赛了。随着你在比赛中的不断获胜，你的名声将越来越大，也就会有更多更高级比赛等着你。比赛胜利你可以获得奖金，可用来购买球拍、球衣之类的东西，好的装备可是你取得更大进步的关键之一哦！






◀不论是硬地还是草场，你到都要能够应付自如

快速比赛

其实这个模式跟表演赛模式没有太大的区别，只是在这个模式下，你将可以更快地开始一场比赛，想想连对手和场地都是电脑给你选好的，岂有不快之理。

多人模式

通过PSP强大的连机功能，本作支持最多4人的连机对战，也就是网球的双打比赛了。要知道双打比赛可是和单打比赛拥有完全不同概念和打法的，加之无论对手还是队友，都是由玩家控制，一定能让你体验到单人游戏时从未体验过的游戏乐趣。





◀战术变化丰富的双打比赛，值得研究。

文 海文



女主人公
身穿虎皮比基尼的外星少女拉姆。

主人公
漫画史上最好色的男主角诸星当。

URUSEI YATSURA
うる星やつら エンドレスサマー

NDS

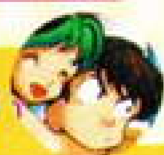
福星小子 无尽夏日

◆MMV◆AVG◆预定2005年10月20日◆日版◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

うる星やつら　エンドレスサマー

只要是年龄稍长的玩家应该都还记得小时候看过的经典漫画《福星小子》吧。这部漫画给我们留下的美好回忆实在是太多了。美女怪人云集的友引高中、拉姆那令所有男性读者心里直痒痒的那一声“达令”，诸星当那城墙一般厚的脸皮和……而今这些令人无比怀念的东西又将在我们的掌中重现了！

什么是福星小子？



《福星小子》(日文原名《うる星やつら》)是日本漫画界中的女中豪杰高桥留美子老师于1978年至1987年在周刊《少年SUNDAY》上连载的一部漫画，作品以轻松的风格，异想天开、充满笑料的剧情以及个性丰富的登场人物在当时引起不小的轰动。随后还被制作成TV版动画和剧场版动画。可说是高桥留美子老师的代表作品。《福星小子》于上世纪90年代初进入中国，对当时国内漫画读者的漫画观造成了极为深远的影响。

在友引市度过快乐的夏天！！

本作的关键词～恋爱模拟系统“DS”

大家看到这里可不要误会了，这里的“DS”并不是指我们手上的双屏游戏机NDS，而是特指游戏中拉姆通过宇宙电视购物得到的一个古怪机器。这个机器的作用是当拉姆把喜欢的异性的情报输入以后，这个人就会在机器的作用下与他喜欢的人坠入爱河。本作的故事就在这样的背景下展开了……





◀游戏有多种结局

在本作中玩家会以诸星当的身份体验为期一个月的友引市生活，而玩家所要做的就是在这一个月的时间内获得包括拉姆在内的7名女孩子的芳心。游戏中会有非常多的迷你游戏和换装系统等要素。诸星当！为了达成伟大的后宫结局而努力奋斗吧！



▲拉姆得到“DS”后立即就把诸星当的数据输入到了“DS”里面，“这样打令的花心就到今天为止了”，不过拉姆的美好愿望真的能实现吗？





▶不可能！诸星当这个花心的家伙是不可能只喜欢一个女孩子的！

主要登场人物

拉姆



女主人公，来自宇宙的鬼族少女，拥有飞行及放电的特殊能力。诸星当的未婚妻，死心塌地地喜欢诸星当，不过对诸星的花心非常头疼，常常用自己的电击对诸星进行制裁。

诸星当



作品的主人公日本漫画史上"色狼"的代名词，除了超厚的脸皮和单细胞的思维方式之外，在上一个画格中被打得不成人形后立刻能在下一个画面完全恢复的超强生命力更是他的名字被刻在日本漫画历史上的原因。

阿忍



诸星当（曾经的）女友，拥有与身材不相符的恐怖怪力，能同时将好几个课桌像小纸团那样在手上抛来抛去，不过从性格上来说是整部作品中为数不多的可以称之为"正常"的角色之一，是拉姆的主要情敌。

龙之介



虽然身为女性，但从小被父亲作为男孩子养大，因此不管是说话的口气还是处事风格都和男性毫无二致。在结识诸星当这一群怪人后自己的女性意识也渐渐觉醒。

小兰



平时的穿着打扮和言谈举止都是一个可爱的女孩子，但一生气起来就会非常可怕。由于小时候和拉姆一起玩时老是被拉姆欺负，所以长大后总是在寻找机会报复拉姆。

阿雪



拉姆的老同学，海王星的女王，性格非常冷静，不过有时过于讲道理，给人一种不寒而栗的感觉。拥有控制冰雪的能力，号称是整个《福星小子》中的最强人物。

弁天



拉姆的同学，不良少女，经常会骑着飞行摩托四处飚车，要是惹了她可是没好果子吃的哦。

樱花老师



友引高中的保健老师，散发着成熟气质的大美女，拥有超大的胃容量和怎么吃也不会发胖的梦幻体质。

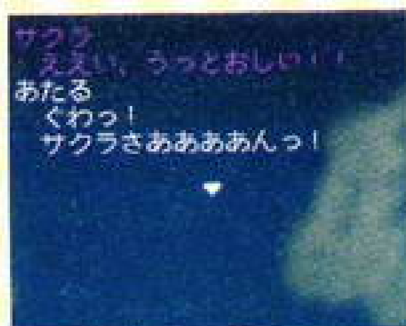
男性人物也会登场？



▲游戏中当然也会出现大家熟悉的男性人物，并且也可以在下屏幕对他们进行点击，不过应该不会有多少玩家想这么做吧……

充分考验玩家人品的触摸系统！

既然是在NDS上推出的游戏，那就肯定得在触摸屏的使用上做出一些有意思的系统才行，本作也不例外。在游戏中，玩家可以在下屏幕中对出现的女性角色进行"触摸"，呃，应该说是"点击"吧……具体地说就是玩家可以用触控笔点击下屏幕中女性角色的头、身体、手臂和腰部这4个地方（当然，你非要用手去摸也没人会拦你）。而女孩子们也会根据你点击的部位不同而产生不同的反应，是不是很令人浮想联翩呢？就算是对同一个女孩子点击同样的部位，女孩子们也会根据好感度的不同而给出不同的回应。不过联系原作中诸星当的花心大萝卜性格的话，多半会被那些女孩子们给痛打一顿吧。





▶胡乱点击的话可是会收到铁拳制裁的哦。

每一天有12个小时的行动时间由你支配

玩家将会以诸星当的身份度过8月1日至31日的一个月时间。在这一个月里玩家可以在友引市内自由地行动。每天的早上10点到晚上9点之间在地图上移动并寻找女孩子就是玩家的任务。每行动一次，游戏内时间都会过去一个小时，因此一定要有计划地开展每一天的行动。



▲上屏幕显示的是整个友引市的全体地图，下画面则是扩大后的地图，玩家可以操纵诸星当在市内移动

▼在友引市四处闲逛就可以找到女孩子。诸星当面前的是小兰，走近她的话就会转到对话画面。





▲小兰要送礼物给拉姆，难道是有什么阴谋诡计？

从海水浴到夏日祭，无数特殊事件等你触发！

暑假里自然是大家尽情玩的时候，诸如到海边进行海水浴这样的活动更是接踵而至。当然也有一些在特定日期才会出现的特殊事件。参不参加这些活动是玩家的自由，不过想要和女孩子们搞好关系的话就千万不要错过任何一个机会！



▲来到海边后，诸星这小子脑里想什么东西大家都能猜到吧，当然是想办法甩开拉姆，然后去泡妞了。



▶被发现的话，拉姆的电击可是不会手下留情的。



好感度一览

游戏中可以通过“DS”来查看诸星当与女孩子们的好感度，当某一个女孩子和诸星当的好感度达到最大值后，就可以进入与她相关的结局。



▲好感度的高低会以心型标记的大小来表示，非常直观。

你喜欢的是哪一个女孩子？

无尽的夏天、无尽的游戏！！



游戏中的“DS”是有着恐怖强制力的机器，如果结局不是拉姆所期望的话，那么“DS”的复位系统便会启动。难道说游戏会有多周目的设定？



一直以来，GameFreak给玩家们留下深刻印象的作品都是"《口袋妖怪》系列"等RPG游戏，但实际上，这家公司在动作游戏的开发方面也相当在行。在这款《螺旋破碎机》中，玩家将操纵主人公克露莉驾驶钻车去挑战一个个精心设计的关卡，游戏过程中不仅可以破坏障碍、杀戮敌人，还有一些谜题要求玩家开动脑筋去解开。本游戏的正版卡带中附带了震动器，玩起来爽快无比。



文 雷伊

GBA	螺旋破碎机
	◆Nintendo/GameFreak◆ACT◆预定2005年9月22日◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆3800日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄
	スクリューブレイカー 轟振どりるれろ

Story

盗贼团"红钻"的传家之宝红宝石被恶德企业骷髅团给偷走了。为了帮身为盗贼团头目的父亲找回红宝石，主人公克露莉坐上自己专用的螺旋破碎机，向骷髅团的老巢驶去。



主人公 多莉·克露莉

红钻盗贼团头目洛旋的女儿，使用螺旋破碎机与敌人展开战斗。



鲁列·康布

红钻的干部，任务是负责照顾好克露莉，平时非常关心克露莉。



洛·蒙提

螺旋破碎机的调整师，同时也负责驾驶移动基地巨钻。



◀▲商店中有不少好东西，有些部件并不是一开始就能购入的。

收集废弃芯片购买道具

在游戏过程中，只要不断收集废弃芯片并达到一定数目就可以购买强化螺旋破碎机的部件，提升耐久力和钻子攻击力的部件都可以购入。不断强化自己的螺旋破碎机可以使战斗更有效率。

强化你的钻头

螺旋破碎机头上的钻子装备上齿轮后就可以进行三阶段强化，强化钻子所需要的齿轮都分布在各个关卡中，仔细找出它们并用它们来逐渐提升你的战斗力吧！

齿轮入手！

钻子共分三个等级







▲钻子的等级会在画面右侧用很大的数字表示出来，游戏中有些障碍是一定要钻子达到一定等级后才能破坏的。

钻子在手，攻关不愁！

在 20 辑中，我们已经为大家介绍过钻子在这款游戏中的多种作用，比如破坏障碍物、攻击敌人等等。不过在实际游戏时，钻子的作用可远远不止这些，其中有些用途可是非常出人意料的。真是不得不佩服制作人的想像力。



◀敌人喷射出了子弹，抓准时机使用钻子就能将其弹回去。

▶将钻子插入门前的机关来回转动就可以开启大门。

开发者访谈



右 导演 杉森建
株式会社GameFreak取缔役美术指导，本作的导演。

左 设计师 吉田宏信
图像设计师，在本作中担任主要角色的设定。

——说起来，已经好久没有做动作游戏了吧？

杉森建（以下简称杉森）：是啊。动作游戏的话，差不多有 10 年没有做过了。因为《口袋妖怪》给人留下的印象实在太深了，所以很多人都觉得GameFreak是个只做RPG的公司呢。但是，我制作的第一款游戏确实是动作游戏哦。

——为什么会想到要用钻子作为本作的主题？

杉森：应该是出于个人喜好吧，我比较喜欢具有攻击性的游戏。我想做的是一个主旨是让玩家打倒敌人、而不是去回避敌人攻击的游戏。另一方面，也是因为用枪啊拳啊攻击的动作游戏实在是太多了。我想换一种新颖点的武器，于是钻子便在我脑海中浮现了出来。

——除了破坏物体外，钻子还有很多用处呢。

杉森：的确。只是一味破坏的话很容易就会厌倦了。虽然能够使用的只有钻子，但是玩法却相当多样化。

——角色的概念图是怎样一种形象呢？

吉田宏信（以下简称吉田）：主人公是一个男孩子看了能立即喜欢上的小女孩。我

除了上面介绍的一些用途外，对付游戏中的某些BOSS也需要用到钻子的特殊功能。游戏中不少BOSS都有特定的打倒方法，下面我们就先一起来看一看其中的两位。

嘉莉警官



她会不断地从上空丢下炸弹来攻击主人公，这时候需要用钻子操作喷水池，利用池水来熄灭火苗。

操作喷水池



抓

▲利用场景上的某些设施移动可以使道路畅通无阻。

潜水



▲进入水中时，螺旋破碎机将和潜水艇一样行动自如。

小警察



对付这个BOSS需要将钻子插入其机体背后的螺丝口，不断旋转将螺丝拔出来。

旋开螺丝





设计的时候就是想要营造出像超级马里奥一样，不管什么年纪的人都能接受的那种感觉。

——制作游戏时有没有从人设中找到点启发什么的？

杉森：克露莉的背包！像可以装道具啊、在游戏后半部分发挥重要作用什么的，都是在构想阶段没有考虑到的。因为人设稿上有背包，所以才准备对其加以利用的。

——那钻子和齿轮的组合又是从什么时候得到的启发呢？

杉森：我觉得如果用像汽车变档时的那种感觉来提升钻子的回转速度应该会很有趣。但是，操作的时机有些苛刻，并不是最初就可以全部使用的，要慢慢地一个一个地收集才能成形。在每个关卡结束时，齿轮会全部损坏，这也是为了能够让玩家在每一个关卡中都能够体会到自己逐渐变强带来的乐趣。

——难度怎么样？

杉森：即使是动作游戏并不怎么在行的玩家，只要经过努力应该也能顺利通关。此外，对操作要求非常严格的一些高难度关卡也会在游戏通关后出现，所以说本作也非常适合动作游戏高手。（笑）

吉田：对动作游戏在行的玩家，请一定要玩玩隐藏关卡。因为在本篇中并没有对除了红宝石以外的其他财宝表示出兴趣。但是在隐藏关卡中，作为隐藏目的的宝物收集一定会满足你们的收集欲望的。

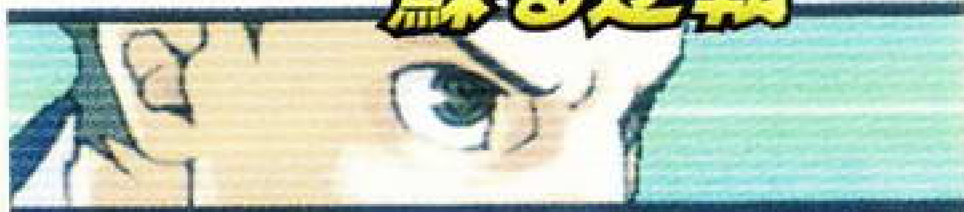
——隐藏关卡一共有多少个呢？

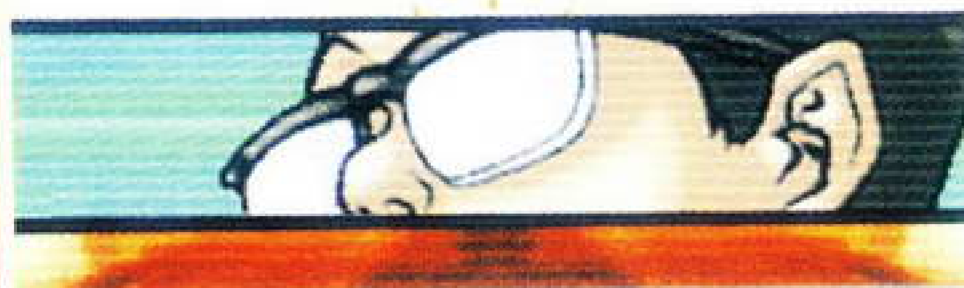
杉森：有6个版面，合计共有48个区域。一些高难度的机关都会以相当复杂的组合形式出现在这些关卡中，看看玩家们到底能不能把隐藏在其中的宝物全部都找出来。（笑）难度可是非常高的哦。

再过半个月，这款FANS期待已久的作品就要发售了，相信到时候会有不少玩家为了它而购入一台NDS主机吧。虽然NDS版的《逆转》只是在复刻原GBA版1代的基础上加入了一个新的章节，但毫无疑问，绝大多数玩家就是冲着这个新章节而来的。不过根据新公布的情报，这次Capcom还将会在日版的《新生的逆转》中同时收录该作的美版，也就是说只要购买该作的日版就能同时玩到日文版和英文版两款游戏！这样一来，玩家就应该没有任何理由错过本作了吧！

文 雷伊







NDS

逆转裁判 新生的逆转

◆Capcom◆AVG◆预定2005年9月15日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

逆转裁判 苏る逆转



▲日文版的标题画面，点击下屏幕下方的语言切换标记就可以切换成英文版。



▲英文版的标题画面，从LOGO到菜单全都变成了英文。

英文版的《逆转裁判 新生的逆转》名为《Phoenix Wright: Ace Attorney》(成步堂龙一：王牌律师)，将于今年11月份在美国上市。美版的《逆转裁判》不仅在文字上全部替换成了英文，而且连故事的舞台都设定在了美国的洛杉矶。由于此次是“《逆转》系列”第一次英文化，所以英文版的本作不管是对欧美玩家还是国内老玩家来说都非常具有新鲜感。Capcom表示，在9月率先发售的日版《新生的逆转》中将会完全收录本作的英文版。老玩家们在玩穿日文版后，不妨换换口味试试英文版，看看那些熟悉的角色说着一口流利的英语时会是一种怎样的感觉。



◀语速惊人的大场香，不知道她说起大串英文时会不会像日文版中那么恐怖……



▶▲不管是人物对话还是法庭记录清一色全都用英文表示。



◀▲日文版中的大将军在英文版中叫作Steel Samurai(钢铁武士)。

科学搜查之三 指纹检测

我们知道，在第五话《新生的逆转》中将会出现活用了NDS机能的新系统“科学搜查”。前几次报道中，我们已经为大家介绍了“科学搜查”中的“证物3D化”和“鲁米诺反应”，这次我们就来看看第三项：指纹检测。在第五话的侦探部分，有时会发现一些可疑的手印。这时只要将检测用的铝粉撒在手印上，就可以检测出指纹了。具体有以下三个步骤。



▲在检测指纹的过程中，宝月茜依然会给玩家提供各种参考建议。

① 用触控笔撒上铝粉

如果在搜查过程中发现了可疑的手印，那么首先要做的就是选择想要调查的手指。选定好比较容易检测的手指后，检测也就正式开始了。这时需要利用触控笔点击触摸屏，小心翼翼地撒上铝粉，为了方便检测，最好撒得均匀全面一些。



◀▲在搜查过程中发现可疑手印！选定要检测的手指后小心翼翼地撒上铝粉。

② 把多余的铝粉吹掉

撒完铝粉后指纹已经若隐若现，但要作为证物的话，这种效果的指纹是远远达不到要求的。此时玩家要做的就是把多余的铝粉吹掉，这个时候，NDS的麦克风就派上用场了。对着屏幕下方的麦克风轻轻地把多余的铝粉吹去，清晰的指纹就会慢慢地浮现出来。



▶▲沾满多余铝粉的指纹看上去模糊不清，用麦克风将多余的铝粉吹掉后指纹则变得清晰可辨。

③ 与嫌疑人的指纹对照

成功检测出指纹后，需要将其和嫌疑人的指纹对照。如果嫌疑人的指纹和在现场发现的可疑指纹一致的话，那么不仅可以找出事件背后的真凶，也能够帮被嫁祸的对象洗脱罪名。



◀对照指纹的一刻非常激动人心。



▲检测出的指纹与嫌疑人的不符。难道真凶另有其人？

▲检测出的指纹与嫌疑人的完全一致！终于找到真正的凶手了！

文 胧月



翼 编年史

NDS
◆Arika◆RPG◆预定2005年秋◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆5229日元(含税)
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：审查预定
ツバサクロニクル

游戏的主线剧情遵循原著动画展开！

近期由动画改编的掌机游戏真是铺天盖地，所以“人气动漫XXX”几乎要成开篇通用词汇了。CLAMP小组的集大成作品《翼－编年史》也预定在今年的秋天登陆NDS。鉴于这部动画的“FANS打击面”非常广，支持者自然不会少的了。曾被尊为“史上最会骗钱的萝莉”小樱和她那已经出落得玉树临风的男朋友小狼，就要跟大家见面啦。

动画的主要角色一一登场

小狼
进入异世界寻找小樱记忆的碎片（翼）。

小樱
魔卡国的公主，据说拥有改变世界的力量。

黑钢
日本的忍者，同小狼一起旅行。

知世
日本的公主，黑钢的主人。把黑钢送入异世界。

桃矢
魔卡国的王，小樱的哥哥。把小樱托付给小狼。

雪兔
魔卡国的神官，有预测未来的能力。

侑子
拥有“次元的魔女”称号的强力魔法师。

玩家在游戏里扮演的是小狼。小樱的记忆化做碎片散落在异世界里，为了找回小樱的记忆，开始冒险吧。尚不知道本作会不会有语音。而该游戏的进行方式似乎很类似于前不久在GBA上发售的《武器种族传说》，采取AVG+RPG的流程形式。



▲小叽也会在游戏中登场。



▲小樱记忆消失的场面。

通过16枚卡片进行的战斗

本作的战斗方式已经判明，是以卡片的方式来进行，究竟这种战斗方式能不能做好，还真让人捏一把汗呢。以目前掌握的资料来看，卡片系统是经典的猜拳式。如果双方选择了相同属性的卡片，则这回合判为平局。如果双方的卡不是同一属性，那么按照石头克剪子，剪子克布，布克石头的规则，赢的一方可以展开攻击，攻击的伤害值由该卡片的攻击力和对方卡片的防御力决定。而当一方的HP变为0，或者16枚卡片全部用完时，该方就会被判负。



▶战斗前需要进行卡组的编辑，卡组由16张卡组成。



◀卡组的属性（石头，剪子，布）显示在右上角。



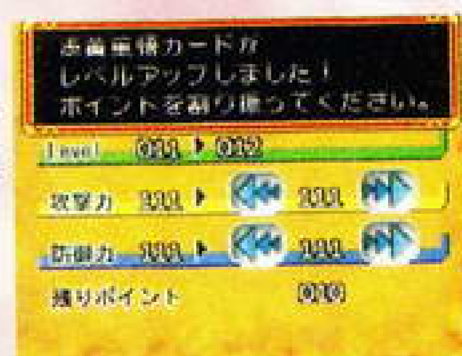
▲胜利的一方会有进攻的动画。



◀当自己出石头，对手出剪刀的时候，这回合便是我方胜利了。

卡片可以进行升级

卡片升级后，就能够获得卡片的奖励点数，玩家可以用这些点数来提高该卡片的攻击力和防御力。而在某些特殊情况下，卡片还能增加某些特殊能力。同时，升级后的卡片在图案上也会有所变化。





◀20级的小狼的卡片。



▲升级后，分配奖励点数，并且该卡片学会特殊能力。

▼可以很明显地看到该卡牌的图案发生了变化。



发动条件

表示特殊能力的发动条件，此处为“胜利时”。此外，还有“出卡时”和“平手时”等各种其他种类的条件。

特殊能力

该卡片区别于通常攻击的特殊能力。一旦发动，会大大有利于我方。





文 海文

GBA	超级机器人大战J
	◆Banpresto◆S・RPG◆2005年9月15日◆日版
	◆1人◆自带记忆功能◆5800日元
	◆无对应周边◆推荐玩家年龄：12岁以上
	スーパーロボット大战J

大家拿到这一辑《掌机王SP》的时候离《机战J》的发售日也只有不到半个月的时间了。可能不少GBA玩家都很久没有感受到这种扳着手指头来给发售日倒计时的感觉了吧。今天就由海文来给大家展示一下主人公专用机体的战斗画面和全新系统吧。

三架主人公专用座机战斗画面截图大公开！

BELLZELUTE	
全长	21米
重量	30吨







BELLZELUTE

远距离战斗用机体，拥有强大的运动性并且可以单独飞行。机体上有多个挂载点，可以装载多个附加装备。主力武器“オルゴンライフル”能够根据战况发射不同的弹种。



GRANTEED	
全长	30米
重量	45吨

GRANTEED

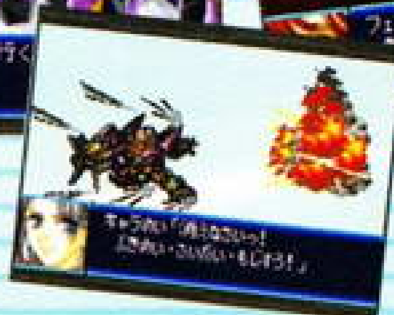




攻击力极高，拥有一击必杀的破坏力。虽然运动性较低，但机体全身覆盖有特殊装甲，以高防御力弥补了运动性上的缺陷。







COUSTWELL	
全长	21.3米
重量	19吨



COUSTWELL

擅长近距离个格斗战，双手部分可以装备独特的盾型武器，可以施展出多种近距离的特殊攻击。

根据官方的消息以下3机都搭载了特殊的系统，这些系统会在战斗中让驾驶者的能力上升吗？现在一切还不明朗，就让我们在即将发售的游戏中寻找答案吧！

全新系统公开！让游戏更加充满变化性的支援角色粉墨登场！

在以往的《机战》作品中，能够搭乘主人公专用座机的一般来说只有主人公自己，而在本作中这一惯例又将被打破，在《机战J》中主人公将会有三位能力各异的美女作为主人公的支援角色与主人公共同驾驶专用座机出战！

这三位支援角色每人都有着各不相同的精神指令，并且每人都拥能对机体的性能在某些方面进行增强的特殊能力。





大姐头卡迪娅的特殊能力为机体运动性加10，武器射程加1。能够和真实系射击型的主人公机形成完美的搭配，精神指令中的“直击”也是非常实用的精神之一。

梅璐雅则拥有机体装甲值加300和移动力加1的特殊能力，再加上精神指令中的“信赖”给人一种防守型支援角色的感觉。在对移动力有特殊要求的关卡中，让她上场会起到很好的效果。

卡迪娅·格里妮亚尔

爱称：卡迪娅

言谈很讲究礼节的女性，平时都是说一些很严肃的东西，不过有时也会说出一些让大家都吓一跳的话。性格比较冷静，有时会显得有些顽固，不时会和主人公起一些小冲突。实际年龄不详，但给人的感觉是三人中最为年长的一位，并且也是三人中的领导者。

梅璐雅·梅璐娜·梅雅

爱称：梅璐雅

比较内向的少女，很少发表自己的意见，因此别人很难知道她到底在想什么东西。当卡迪娅和菲斯特妮亚闹矛盾时总是由梅璐雅出面来打圆场，她在三人中可是典型的外柔内刚的类型，可千万不要小看她哦。顺便一提，她喜欢的食物是巧克力。

再来看看菲斯特妮亚，武器攻击力加200和武器必杀率加10的特殊能力实在是让人难以舍弃。另外她的精神指令中的“斗志”是首次在《机战》系列中出现的精神指令，至于到底有什么作用目前也还不得而知。



菲斯特妮娅·缪兹

爱称：特尼娅

浑身散发着活力的少女。不过就是有点不积口德，老是爱从别人的话里挑刺儿，还总是喜欢开别人的玩笑，然后观察对方的反应……真是个可怕的女孩子。不过在她的内心深处似乎也隐藏着不为人知的不安感。在三人中不管是身高还是胸围都是排最后一名……但是饭量却是出奇地大。

文 软饼干

记得上一次SEGA与Treasure在GBA平台上的合作是在2004年。《铁臂阿童木》这款优秀的2D横版卷轴动作游戏让我们见识到了Treasure强大的2D技术实力。犀利的画面表现，流畅的动作展示，都让我们过目不忘。不过游戏之所以取得如此良好的评价恐怕还有一个原因，那就是它与Treasure在SEGA的MD发行过的著名游戏《火枪英雄》有很多的相似之处，勾起了不少老玩家们的美好回忆。而当SEGA于今年的E3展上正式公布这款将由Treasure亲自制作的《超级火枪英雄》时，自然也让这些老玩家们对这款真正意义上的《火枪英雄》的续作产生了无限的神往。继E3展会上的我们给大家带来的一次匆匆报道后，今天我们将继续为你们献上有关《超级火枪英雄》所有最新情报。

GUNSTAR SUPER HEROES

GBA

超级火枪英雄

◆SEGA／Treasure◆ACT◆预定2005年10月25日
◆美版◆1人◆记忆要求未定◆29.99美元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：全年龄

Gunstar Super Heroes

12年前梦想的延续



本次《超级火枪英雄》的剧情将延续12年前的《火枪英雄》所原创的成功剧情。火枪英雄们从邪恶的破坏者手中拯救了地球。在这之后一场史诗般的战斗在月球上打响，一次巨大的爆炸之后，月球被炸成了四块，从此地球有了四个月亮。战斗结束了，随着时间的推移一切都在恢复正常，一个黄金时代正在来临。然则，这一切在第五个“月亮”出现在地球的夜空时走到了尽头。原来这第五个“月亮”是一个服从于复苏的破坏者的邪恶帝国的人造物。我们的超级火枪英雄们自然对此不能坐视不理，于是又一出拯救世界的大戏开演了.



拯救世界，义不容辞

丰富多彩的关卡设计



风格各异的游戏舞台

根据游戏的剧情，其实我们大致就可以猜出我们可以冒险的舞台了，不错，游戏中主要的冒险舞台就将是那几个月亮。主要流程是你要在各个月亮上收集足够的财富宝石，来阻止邪恶帝国的计划。当然地球作为一开始的上手关卡，你还是必须通过的。然后你就可以在四个月亮中自由选择从哪先开始了。不同的月亮上会有不同的主题风格，而一个月亮上也会有多种不同风格的关卡，同时根据你所选角色的不同，你的攻关路线也将产生细微的差别，分为红色路线和蓝色路线，绝对可以让你随时保持新鲜感。最后大魄力的boss战是必不可少的，各种体型巨大，造型新奇的boss一直就是本作的特色之一。



不同的场景需要不同的操作技巧







颇具特色的游戏操作



《超级火枪英雄》的操作可以说是保持了他的前辈《火枪英雄》中的特色，跑动，射击，再跑动，再射击，就是如此的简单爽快。同时它也在寻求一些突破好让这个系列能够有所发展，保持



强大的生命力。游戏的操作十分容易上手，方向键控制移动，A键跳跃，B键攻击。那么何来的特色呢？答案就在B键上面。轻点B键是小刀攻击，长按B键是用枪攻击，按上加轻点B键是上钩拳攻击，按下加长按B键是滑铲攻击，可以说是把B键活用到了极点，大大简化了操作。

哈里波特是谁我想就不用我介绍了吧，这位带着黑边圆眼镜的小男孩在这几年之内迅速窜升为地球上最炙手可热的魔法师之一，成为地球人都知道的事实。

Harry Potter and the Goblet of Fire

PSP

哈里波特与火焰杯

◆Electronic Arts / Warner Bros. IE◆ACT
◆预定2005年11 月15日◆美版◆1人◆价格未定
◆记忆要求未定◆ 对应周边未定
Harry Potter and the Goblet of Fire



这次给大家介绍的是哈里波特同学第四次冒险的一些舞台。话说哈利波特在魔法学校经过三年的学习和磨炼，逐渐成长为一个出色的巫师。新学年开始前，哈利和好朋友罗恩、赫敏一起去观看精彩的魁地奇世界杯赛，无意间竟发现了消失十三年的黑魔标记，新的冒险由此展开。



场景一 哈里骑着它心爱的扫帚在广阔的户外场景中疾驰，以躲避一条追赶他的巨龙。不仅如此，你还要注意巨龙吐出的火焰，及时回避，很有一点在玩STG的感觉。游戏中摇杆可以用来控制哈里的飞行线路，所以必须熟练掌握。同时游戏中你只要完成一系列的指定操作，就可以让哈里更快地加速，迅速摆脱巨龙的纠缠。



场景二 这一次我们的哈里同学从天空又窜到了水中。在一个阴暗冰冷的湖中，哈里骑在一个有腮长鳍的怪物身上，面对一群又一群的水中小怪。本场景的路线是固定的，无需你去操纵哈里的移动，你只需专心的去对付攻击过来的小怪就可以了，哈里发出的蓝色魔法光球对它们有致命的杀伤力。尽可能快地杀敌，是本关的要点，因为本关敌人的数量可能会多得超出你的想象。

文 胧月

Dr.MARIO & パネルでポン

任天堂的昔日名作《马里奥医生》和《嘭嘭方块》的2合1合集将在9月13日登场。本次的复刻并非简单的移植，而是在原作的基础上对画面进行了强化，并追加了一些全新的游戏模式。

GBA 马里奥医生&嘭嘭方块
◆Nintendo◆PUZ◆预定2005年9月13日◆日版
◆1～2人◆自带记忆功能◆容量未定◆2000日元
◆对应GBA专用通信对战线
ドクターマリオ&パネルでポン

以三种颜色的胶囊消灭病毒！

马里奥医生

每当看到这个游戏，脑海里都会浮现出许多年前的“小霸王”学习机来。那时随机器附送的卡带里都自带一个有趣的PUZ小游戏，就是这款《马里奥医生》。游戏的玩法并不难，将马里奥医生抛出的胶囊堆放在病毒的周围，当该病毒的横行和竖行紧密排列着3个或3个以上的同色胶囊时，该病毒就会被消灭掉，而我们的目标就是要消灭瓶子里所有的病毒。游戏增加了和电脑对战的单人对战模式，同时也支持两人联机。在对战时发动连锁消除可以给对手造成很大干扰。



▲同去年发售的FamiconMini版相比，本作的画面得到了强化。





▲胶囊堆砌到瓶口就算GAME OVER了。



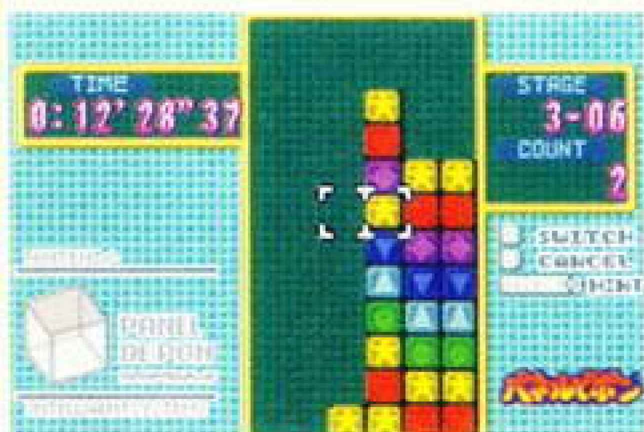
▲双人对战画面。



▲对战模式。形成连锁可以送给对手一个碍事的档板。

嘭嘭方块

本游戏复刻自SFC版的同名作品。在堆在一起的各种方块中，玩家可以任意调换横排中相邻两个方块的位置，当横行或者竖行有3个或3个以上同种方块排列在一起时，这些方块就会消除。游戏的最大进化之处就是可以自行更换壁纸，是一个很人性化的体贴设定。



▲解谜模式。在CPU规定的步数内消除画面上所有的方块。



◀女性剪影的壁纸，很摩登的感觉。

◀以初代中登场的角色做成的壁纸。



GBA

龙珠GT 变身

◆Atari◆ACT◆年月日◆美版
◆1～2人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元
◆对应GBA专用无线通信端子◆12岁以上推荐

DragonBallGT Transformation

本作是一款由雅达利开发的美式清版动作游戏，素质上比较一般。打击感差是它的致命弱点，不过借着《龙珠》的人物和故事，还算一款可玩的小品级作品。

Story

天界中，另一条神龙的封印被解开，假如不能在一年之内把这种黑暗龙珠搜集全的话，地球就会灭亡！这时，我们的主角悟空被变成了孩子，同孙女芳、特兰克斯一起踏上了拯救世界的冒险之旅。

系统篇

基本操作	
十字键	方向操作，快速按两下可以进行 DASH
A 键	跳跃，按住可以在空中停留少许时间。
B 键	攻击，连按可形成连击。
A+B	特殊攻击。
L 键	蓄气。
R 键	飞行道具，根据按键时间的长短有 3 段威力变化。



在关卡的攻略过程中，由于游戏本身在操作方面的缺憾，使得很多时候不能流畅地安排自己的进攻。这个时候不要着急，贪心也使不得，先用一两拳将敌人打成硬直，迅速冲出重围再说。面对BOSS的夹攻更是一不留神就会挂掉的，看来手感真的很成问题。埋怨无用，得多熟悉才行。

隐藏要素

本作中除了故事模式的三名主人公外，还可以在单人模式里选择欧布、超级孙悟空、短笛、超级贝吉塔、超级赛亚人4孙悟空、超级贝比·贝吉塔。这些隐藏角色需要用钱从菜单的“SECRETS”里购买。而“SECRETS”中除了隐藏角色外，还可以购买其他的游戏模式、更多的OPTION选项和EX特典，为了赚足钱，就不可避免一遍遍地挑战关卡了。

人物介绍

孙悟空

“《龙珠》系列”的主角，因为黑暗神龙的苏醒而变成孩子。正直、强大，一直担负着救世主的重任。

芳

孙悟饭和比迪莉的女儿，也就是孙悟空的孙女。好奇心旺盛的活泼女孩，因为天不怕地不怕的性格常常招来麻烦。

特兰克斯

贝吉塔的儿子，任性且喜欢恶作剧，不过认真起来的力量非常可怕。

文 胧月

戦国キャノン SENGOKU ACE EPISODE III

PSP

战国Cannon 战国ACE第三章

◆X-nauts◆STG◆2005年7月28日◆日版
◆1人◆记忆要求未定◆4800日元
◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上

战国キャノン SENGOKU ACE EPISODEIII

《战国Cannon 战国ACE第三章》发售已有1个月，想必不少玩家已经全身心地投入到这款优秀STG的研究之中了。作为彩京"《战国》系列"的正统第三作，素质很能令人满意——夸张华丽的人设，一贯的高难度，全新的系统，这些要素使得本作成为一款近年少有的飞行射击佳作。

系统篇

基本操作
十字键：方向
△键：射击单发
□键：射击连发
○键：Cannon射击
×键：炸弹

按住射击单发键进行大威力的蓄力射击是彩京公司作品中一贯继承下来的要素了，在本作中也不例外。不过，本次的蓄力射击同以往的作品相比有很大的区别——蓄力射击成为了一种特殊的连续射击方式，而不需要任何启动和冷却的时间。假如你愿意，你将蓄力射击作为普通的攻关方式从关头打到关尾，不过需要注意的是，在进行蓄力射击时，角色的移动速度会变慢，在需要利用大幅度移动来躲避弹幕的情况下会稍有不便，所以尽管威力很大，还是不要一味地滥用才好。



而除了蓄力射击的变化外，基本操作介绍里最引人注目的应该就是○键所对应的Cannon射击了。这个新增系统可以说是本作的重中之重，同时也关系到下面给大家介绍的"临界倍率系统"。



临界倍率系统

在本作中，敌方的生命值都很直观地以血槽表示，这样就很方便我们去观察敌方的残血量。当用 Cannon 射击击毁敌人时就能够获得相当于该敌人被普通射击击毁时数倍的得分了。这里的倍数根据被 Cannon 射击击毁前的敌人的残血量从2倍～10倍不等，残血量越少，用Cannon射击击毁时的得分倍数就越大，同时该敌人在屏幕中的弹雨也会全部变成钱币。兼于这两个原因，此系统就要求我们一定要活用 Cannon 射击，因为无论是赚取高分还是延长存活时间，都很大程度地依赖着它。需要注意的此系统对 BOSS 无效。







释放炸弹时会有大迫力的角色特写！

比起前作，这次的《战国Cannon》新加入了瑞香这名角色，而原先的尤莉丝和天外则变成了隐藏人物，在游戏初期不可以选择，倒是在后期会与天外为敌。令人兴奋的是BOSS 战加入了语音对话，不过只有寥寥几句，不是很过瘾。



▲有语音的哦


▲背景全 3D 化

豆知识

1.难易度变更

在积分榜中按○键能够查看不同的难度。

2.过关评价计算

CannonBounus：在临界倍率系统下所积累的倍率总数×100

TimeBounus：过关时的剩余时间×1000

NoMissBounus：统一的100，000

最后该关卡所得总分即为三者之和。

3.森罗狸出现条件

Normal 难度下，在第五关的饭纲出现前，倍率数积累达到 1111 以上。

Hard 难度下，必定出现。

4.自机满弹

在游戏暂停画面中，输入方向键上3次，下3次，上7次即可让自机满弹。每关只能用一次。

隐藏要素

选用天外：以任意角色打穿 Normal 或 Hard 难度，可以接关。

选用尤莉丝：选择此角色有三种方法——1.以任意角色不接关打穿Normal或Hard难度。2.游戏时间积累到 20 小时以上时，在 easy 难度下不接关打穿游戏。3.游戏时间积累到 30 小时以上，任意难度下打穿游戏，可以接关。

Hard模式出现方法：不接关打穿Normal难度，或者，当游戏时间积累到10小时以上时，打穿 Normal 难度（可以接关）。

飞苍石

只有东方才能出产的神奇矿物，透明并且散发着蓝色的光芒。这种石头能够在周围释放一种“场”，在这种“场”的作用下人们可以凭借它飞上天空。我们的主角携带的就是这种珍贵矿石。

文 海文

Nanostray

《纳米漂移》这款游戏自从公布的那一天起，就凭借精美的3D画面和独特的武器系统吸引了不少玩家的目光。而游戏发售后的实际素质也没有让人失望，完全可以称得上是NDS上一款风格独特、值得一玩的STG游戏。

NDS 纳米漂移
◆Majesco Games /Shin'en◆STG◆2005年7月19日
◆美版◆1～2人◆记忆要求未定◆29.99美元
◆NDS无线通信功能对应
Nanostray

游戏模式

ADVENTURE 冒险模式。最基础的模式，从第一关开始过关斩将直到通关。共有三个难度可供选择。

ARCADE 街机模式。可以在这个模式中反复挑战已经在ADVENTURE模式中通过的关卡，实在是名不副实的“街机模式”……

CHALLENGE 挑战模式。这个模式里系统会给以前的关卡附加一些诸如在关卡中取得规定分数，禁止使用强化射击等等的附加条件来供玩家挑战。虽然都是在ADVENTURE模式中出现过的关卡，但在附加了各种条件之后玩起来的感觉便和之前大不一样了。

MULTIPLAYER 联机模式 本作对应一卡联机，算是比较厚道。



操作方法	
十字键	控制自机的移动。
A键	普通射击，按住不放的话可以自动连射。
B键	强化射击，需要消耗武器能量。
X键	放保险，威力巨大，攻击范围为整个屏幕。
Y键	不使用。
L键	作用同A键。
R键	按住R键可以将击毁敌机后出现的加分道具和能量块回收，非常实用的设定，在攻关时一定要善加利用。

游戏画面

游戏虽然是纵版STG，但和一般的射击游戏不同的是，本作的视点并不是传统纵版STG通常采用的正上方视点，而是3D游戏特有的后上方视点，因此在自机向画面上方移动时，玩家会看到自机在向屏幕深处移动。不管是自机、敌机还是敌机的子弹在画面底部和画面上方时的运动轨迹都会呈现出微妙的差别。

下屏幕则是状态画面



RADAR 雷达 会显示敌机和敌方的子弹，以及奖分道具等等。不过相信在实际游戏时大家都会紧盯着上屏幕，应该不会有人还去盯着雷达看吧……不过在对付BOSS时，可以通过点击雷达来显示出BOSS的弱点和HP。多少算是有那么一点用。

SHIPS 玩家的剩余机数

ENERGY 自机防护罩的剩余能量

武器的切换按钮 按下后就可以自由地切换4种武器

武器能量

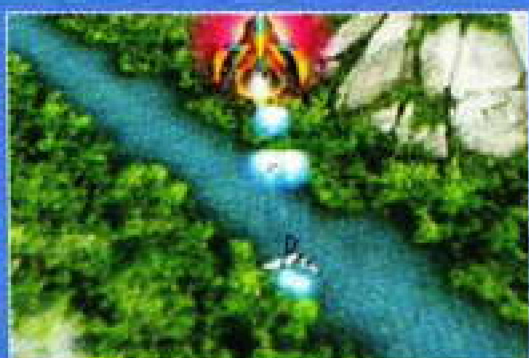
SCORE 玩家目前的得分

BEST SCORE 最高得分

残留的保险数量

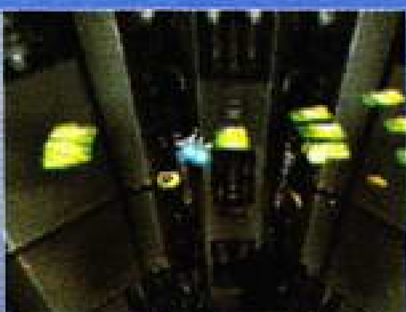
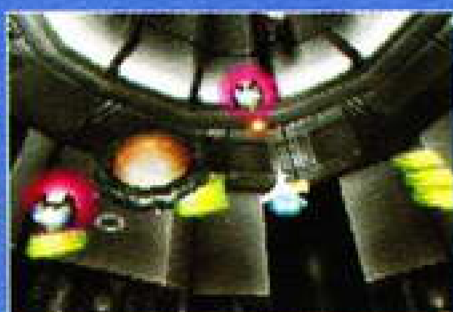


关于武器




前方攻击型

普通射击为向前发出的三向子弹。强化射击为向前发出的激光，激光攻击力较高，对付一些中型的敌机效果非常好，不过能量消耗也比较快。

两侧射击型

火力集中在自机的左右两侧，不过前方就完全没有火力覆盖了，是在BOSS战和一些特定场合下才能发挥出真正价值的武器，特殊武器为普通射击的加强版，攻击力极强，并且能量消耗也比较慢，但是仍然只能攻击到自机的两侧。

前方散射型

向前方发出可在一定角度内偏向的光束。强化射击为发出巨大的光球攻击敌人，光球的威力很大，但飞行轨迹却很难掌握，总的来说是比较难用的一个武器。




锁定射击型

普通射击为向前发出一道电弧，电弧在命中敌人后会锁定敌机进行攻击，这时自机就能够在进行一定范围的移动的同时给敌机造成伤害。特殊武器为在自己周围散布一道电网，能够很好地保护自机。可以说这是一个攻守兼备的武器系统。




以上4种武器都共用一条武器能量槽，要注意武器的能量槽是不能自己恢复的，只有靠击毁敌方编队飞行物后出现的蓝色能量块来进行补给。只需一个就可以将能量槽全部补满，可以在能量块出现后按R键进行回收。

关于保险

和一般的射击游戏相同，本作中也有着保险的设定，本作中的保险不仅威力大，范围广，而且发动时自机能够有很长的无敌时间，非常好用。不过关卡中并不会出现补充保险的道具，只有过关时才能恢复保险的数量，所以不到关键时刻可千万不要出手啊！

游戏中自己并不会在吃一发子弹后就挂掉，而是会先消耗防护罩来抵御敌人的攻击，防护罩的满值为100，耗光时再被敌方子弹命中就只有被击坠的份了。和保险一样，防护罩的能量槽也是无法回复的。不过要注意的是防护罩是无法防护敌机的冲撞的，要是撞上敌机就算100的防护罩也无济于事，因此在游戏时就算被子弹命中也千万不要被敌机撞上。



关于难度

游戏共有NORMAL、ADVANCED、EXPERT三种难度，三种难度的差异主要体现在敌机子弹的威力上，在ADVANCED模式中受到敌人的子弹攻击时防护罩损失的能量会比NORMAL模式高出许多，而在最难的EXPERT难度下，敌机的子弹就是一击必杀的了，也就是说防护罩会完全失效，难度可想而知。



文 马修

在《掌机王SP》17辑，马修曾为大家介绍了一款名为刚比的美国古董动画明星以及一款将于8月登陆GBA的游戏《刚比大冒险》。现在，刚比和他那群五颜六色的橡皮泥朋友如约而至，接下来，就让我们一起来见识一下这个50年前美国的动画明星的风采吧！

GBA 刚比大冒险

◆Namco◆ACT◆2005年8月9日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆32M◆19.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Gumby vs. the Astrobots

故事梗概

圆滚滚的卡普教授的研究终于有了成果——一种名为Astrobots的智能机器人终于试验成功，面对这些强大的新东西，老头子不可避免地产生了征服世界一类的俗念，但教授很有职业道德的，片刻的邪念之后就是自责……正在这时，两个红色的家伙把博士关了起来并拿走了机器人的控制器……





风和日丽的好天气，刚比和几个橡皮泥人正商议着外出去野餐，忽然被告知博士的实验室发生了事情，正说着，两个机器人出现了，机器人对刚比等发出了危险警告，接着一群橡皮泥人就稀里糊涂地在机器人的驱引下钻进了书里！没有跑进去的刚比虽然比较呆，但还是觉得事情蹊跷，就也决定进书里去看看……





基本操作

游戏的开始，刚比只能跳，随着游戏的进行，刚比掌握的技能才越来越多，冒险必须从“THE WILD WEST”开始，刚比要在这里能学到一些必须掌握的基本。

跳　跃	操作　A	习得关卡　原有技能
技能简介　除了基本的跳跃，还能踩敌人。第一下会把敌人踩瘫，踩瘫后再踩一下就会彻底消灭敌人。		
缩　球	操作　B	习得关卡　西部蛮荒
技能简介　可以进入低矮的地方，方向键控制移动，再按B恢复人形。		
滚动攻击	操作　缩成球时按L或R	习得关卡　北极传说
技能简介　更加有效安全地攻击敌人，L、R分别为向左和向右的滚动攻击方向。用此技能也能进入一些特殊地形。		
技能　二段跳	操作　跳起后按A	习得关卡　北极传说
技能简介　跳起后再次小跳一下，同时将双腿变成螺旋桨以增加空中停留时间。		
弹墙跳	操作　缩成球后对着特定的墙跳，贴到墙后按反方向斜上	
习得关卡　特兰西瓦尼亚传说		
技能简介　变成一摊泥贴在墙上，可以在一面墙上一直向上跳，也可以在两面墙之间弹跳上去。		





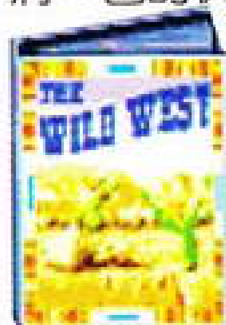




关卡简介

游戏共6个关卡，每个关卡有2～3个版面。这6个关卡虽然是6本故事书，但只有关卡的舞台风格与书的内容对应，无论在哪冒险，敌人都是清一色的机器人——Astrobots。

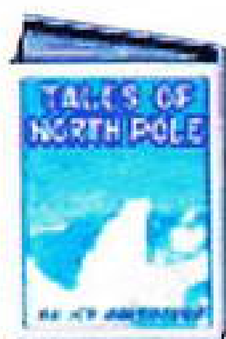




西部蛮荒 THE WILD WEST

舞台是牛仔、强盗横行的美国西部。BOSS是西部最声名狼藉的通缉犯皮特，因为需要一匹马而要将波奇占为己有。BOSS战为皮特和波奇进行的矿车比赛，抢在皮特之前到达终点便胜利过关。

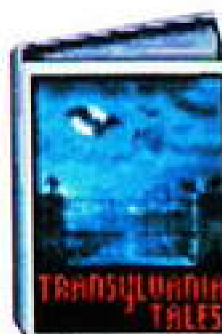




北极传说 TALES OF NORTH POLE

舞台为冰天雪地的北极，雪男为了取暖囚禁了刚比的伙伴——一只会喷火的小龙。BOSS战的作战方式是跳进大炮把自己变为炮弹发射出去，只要注意一路上摇摇欲坠的冰凌，三次即可打倒这个讨厌的大家伙。





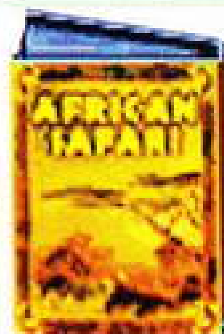
特兰西瓦尼亚传说 TRANSYLVANIA TALES

以阴森的吸血鬼世界为冒险舞台的关卡，BOSS是著名的德拉古拉，在GOO准备将机器人暴走的真相告诉刚比时，德拉古拉不识相地出现了。呆呆的刚比不知道德拉古拉“好久没有款待客人”的血腥含义，还谦逊地推辞，德拉古拉凶相毕露后的唱歌攻击比较棘手，刚比变成浮空的平台和GOO合作对付德拉古拉，然而这些橡皮泥人没有祖斯特、阿鲁卡多那样的本事，按A扔下的黏土炸弹也只能炸掉德拉古拉唱出的音符和蛋糕，面对德拉古拉的死亡之歌，只要躲避过那些音符坚持到本版尽头，就胜利过关了。



道具简介

	冰淇淋	
	最基本的道具，每关每版面都有一定数量的冰淇淋，全部吃到会有奖励。	
	大冰淇淋	
	相当于10个普通冰淇淋的大冰淇淋。	
	蛋糕	
	回复1/4的HP。	
	风车	
	增加技能	
	旗子	
	中途记录点	



非洲之旅 AFRICAN SAFARI

舞台在热带风情十足的非洲，这一关虽然没有BOSS且实质上本关只有一个冒险版面，但该版面长而且比较复杂。

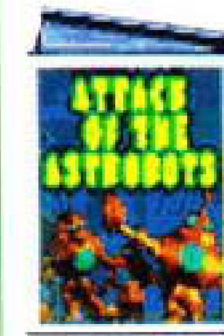




魔法城堡 THE MAGIC CASTLE

本关舞台是机关重重的魔法城堡，BOSS则是绑架刚比父母的邪恶巫师，BOSS战实际上就是找到三根拉杆，最终让邪恶巫师跌到地板下的陷阱里去。





ASTROBOTS的进攻 ATTACK OF THE ASTROBOTS

本关舞台是金属风格十足的实验室。到了游戏的最后，一开始绑架教授的木头脑袋兄弟祭出了巨大的机器人，巨大机器人的攻击方式极傻，只是有规律地抛炸弹，而版面左右各有一拉杆，扳动拉杆会落下一个貌似精灵球的大铁球，刚比就要把顶着机器人的炸弹把大铁球推下坡砸机器人，然后去另一面扳拉杆、推铁球——非常傻的BOSS战。注意自己的体力，记得每次推铁球前把体力补充满，版面里的蛋糕很多，转一圈两圈就可以加满体力了——蛋糕的出现次数是无限的。



文 马修　协力《掌机王》全体小编

开学开机开心乐

校园掌机游戏谈

开学了，一个美好懒散的暑假已经过去，收拾起放飞了一个暑假的心情和新的书，与同学们再次见面，期待新恋情的萌芽，学习新的知识……而作为玩家的你我，想必也准备好了掌机，迎接一个在繁重的学业中，忙里偷闲、有苦有乐的掌机玩家的学校生活。

忙里偷闲的课间游戏



上学时间玩游戏，大致分为课上、课间和自习三段，其中课间玩是最说得过去的，毕竟是自由时间，累了可以去操场透透气，困了可以小睡一会，有不懂的问题还可以继续思考甚至去问老师——同样，随身携带了掌机的玩家，也可以在这么短短的课间时间和自己的爱机来一次短暂的约会。而课间约会的游戏，必须具有拿得起放得下的特点。如果能有调整精神状态的提神效果，那就更好了。下面是以游戏类型为划分，看看哪些游戏适合我们在课间小小地玩上一会。

休闲小游戏合集

不用说，这种小游戏合集是最适合短短的课间休息。早先这一类几乎是清一色的经典游戏合集，因此该种类游戏还一度还曾和冷饭划上了等号，但现在却大红大紫，俨然有自成一派的趋势。



《瓦里奥制造》系列

“《瓦里奥制造》系列”是任天堂在成功打造的特有的掌机便携游戏品牌，从GBA到NDS，至今为止该系列已经推出了三作。



和同类游戏比，该系列包含的小游戏类型非常广泛，其中大都以恶搞为主，还带一些经典的怀旧游戏；游戏画面风格也多种多样，有温馨宁静的，有线条勾勒的，甚至还有逼真到惊心动魄的打苍蝇等。

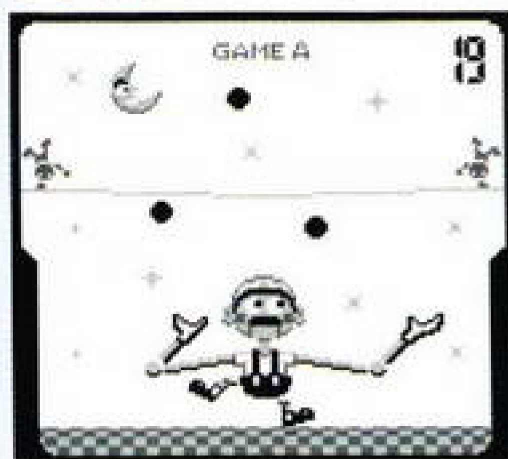
小游戏的短，使其可以适用于各种不同的场合；好玩有趣，又使其百玩不厌；而不断创新的玩法和原创的新的小游戏，更使这一系列在怀旧游戏林立的众多的同类游戏中首屈一指。游戏中那些短小快的小游戏，实实在在地可以在课间随时打开，也可以在下节课来临之前轻轻松松地放下。

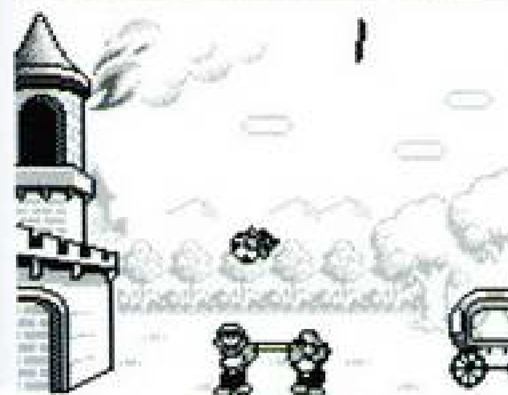
为你而死

《为你而死》是SEGA在NDS上做的另一款小游戏合集，也是同类游戏中惟一能和“《瓦里奥制造》系列”抗衡的作品。以爱情故事贯穿始终的本作在剧情上更加完整；而独特的剪影风格配以美丽多彩的背景，更让人联想到似曾相识的玫瑰色恋爱之梦和记忆中虽已模糊却又难以忘却那份清涩的初恋——本作不单单有浪漫，在喧哗方面做得更是极尽夸张，课间玩时不戴耳机的话，玩《瓦里奥制造》未必有太多人注意，但玩《为你而死》，那喧哗的音效足以引来同学和老师各种各样的目光……另外，和“《瓦里奥制造》系列”相对温和的操作方式相比，本作的操作也堪称激烈刺激，对屏幕划点的频率之高，足以使旁人看了以为你在拿NDS撒气，过于激烈的操作使不少玩家望而却步；而个别小游戏时间过长、难度过高，也使本作在便携方面略逊于“《瓦里奥制造》系列”，新作《为你而生》已经公布，希望能够将有争议的地方加以改善，我们期待新的课间游戏系列的诞生。



《GB怀旧游戏长廊》系列





如果说《瓦里奥制造》是掌机小游戏合集的一次重大变革，那么已有八年历史的“《GB怀旧游戏长廊》系列”就是这个变革的先驱。该系列以再现Game Watch经典游戏和“《马里奥》系列”明星的演出为卖点，从GB到GBA共推出四作，其内容自然是游戏越来越多，画面越来越漂亮了。



本作中的游戏同样有着短小精悍、拿得起放得下的特点。游戏形式就是一个游戏反复挑战，游戏难度越来越高，越来越刺激。由于该系列在GB、GBC上均有推出，所以玩GB、GBC的玩友也可以借由本作在课间与陪伴自己多年的爱机短暂相约；而每天课间穿梭于“《瓦里奥制造》系列”和其他精彩游戏间的GBA玩家，换上本作也会有不同的感觉；至于马里奥FANS，就更不能错过了。





音乐游戏

音乐游戏曾以其全新的类型和不同以往的形式而受到玩家的喜爱，在20世纪末(实际上就是六七年前)达到了辉煌，《DDR》、《流行音乐》等经典音乐系列都在那个时候诞生。比起街机、家用机，掌机上的音乐游戏的一直未成主流，单单机能的限制就使音乐的音质大打折扣。但即便如此，掌机上也不乏经典优秀之作，更何况掌机发展到今天，完美地播放音乐已经不是问题了。



大合奏！兄弟乐队



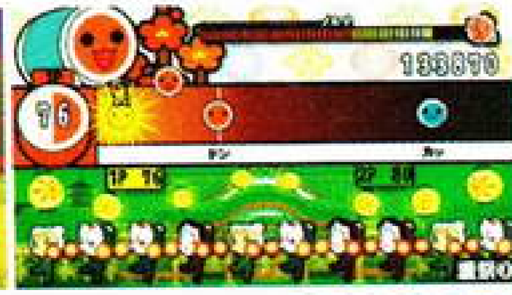
《大合奏》是重振掌机音乐游戏的一部重量级作品，也是仅针对掌机NDS所作的音乐游戏。极好地应用了触摸屏的本作有着很强的专业性，但专业不等于门槛高，只要有点音乐细胞，玩几下就能很快上手；而包含了流行音乐、世界名曲、电视歌曲及游戏歌曲等诸多类型的选曲，也使大多玩家可以在这里找到喜欢的音乐。下课了，选一首两首自己喜爱的曲子演奏吧，正常地演奏一首音乐是用不了多长时间的，当将一首歌曲一气呵成地演奏完，高成就感所带来的良好的精神足可以影响到下节课的精神状态。不过连续演奏多个曲目的考试对于只有短暂课间休息时间的我们还是免了吧。而想在课间一卡多人联机《大合奏》也不大现实，其他NDS从插卡主机下载的时间最少有10分钟。

太鼓之达人 携带版



新掌机的推出，使掌机上的音乐游戏再也不用被硬件的音质所限，PSP在音质上的表现明显更胜一筹，不过PSP上的音乐游戏并不多，而《太鼓之达人 携带版》则是PSP上首款完全的音乐游戏。本作有着和PS2版一致的语音动画，选曲方面同样照顾了各种口味的玩家，流行音乐、动画音乐、世界名曲、游戏歌曲等同样都有收录，无论是波澜壮阔的交响乐，还是可爱的游戏音乐，亦或是动听的游戏歌曲，在PSP优秀的音乐表现能力下，都被完美地表现出来。由于单曲的演奏时间并不长，所以本作同样适合用作短暂的课间消遣。









应援团

比起前面所说两作的大范围收录，本作的选曲的可谓是一个“精”字，所选音乐都是热血到足以励志的流行音乐。完全使用触摸屏的操作可能在刚玩时会觉得弄不明白，但玩上后会立刻为之所吸引，上屏热血夸张搞笑的动画及下屏应援团漂亮的舞蹈，更让这款游戏玩起来趣味十足。如果害怕下节课犯困打盹，趁上课前玩一首《应援团》的曲子，热血沸腾后说不定就精神了！不过课间玩本作要注意，本作在操作时需要完全的全神贯注，因此环境太过糟糕可能会使游戏受到干扰，而一些由于小小的失误而导致的失败，也使玩家有不甘心想重新挑战的冲动，这个时候一定要注意上课时间哦。



《流行音乐》系列



看到这不知您是否会大惊，《流行音乐》竟然在掌机上已经成了系列！没错，这个系列共有三作，分别是《流行音乐GB》、《流行音乐 动画版》和《流行音乐 迪士尼版》。

《流行音乐GB》就是当时街机家用机的移植版，所选曲目都非常优秀，在不久前发售的《流行音乐11》的怀旧音乐中，《RUSSIA》、《WESTERN》等几乎都作为经典收录。《流行音乐 动画版》收录的则是经典的动画歌曲，如果给你的老师听听《花仙子》、《一休》、《龙珠》等等经典的动画歌曲，他们说不定也会有兴趣呢。（惨了……）《流行音乐 迪士尼版》的选曲都是迪士尼动画歌曲，看着曲名你也许会感到陌生，但玩时你会发现，音乐的旋律是那么熟悉。



在音乐游戏正走红时，在当时同样走红的掌机GBC上推出的这个系列，在音质把握上明显好于GBC上其他同类游戏，甚至超过一些GBA上的音乐游戏。而该系列的一大特点就是自由模式下可选曲目多多、ARC模式可选曲却少得可怜，既然这样，课间休息，我们不妨在自由模式下选一两曲熟悉的曲子演奏，让短短的课间休息时间在演奏熟悉亲切的音乐中度过。

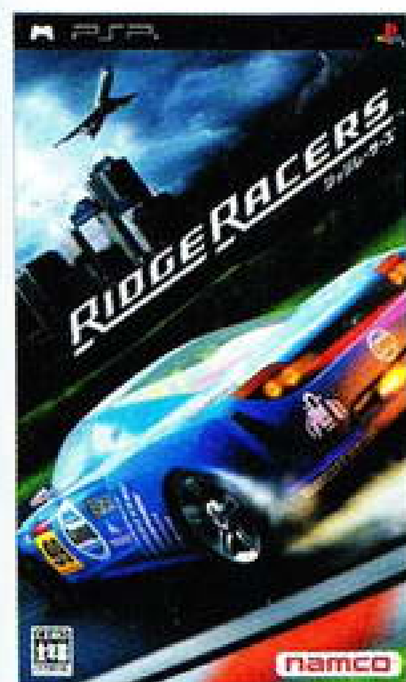


赛车游戏



赛车游戏很爽、很刺激，不过课间玩的话，除了选择优秀的作品，能否跑完一场就立刻存档也很重要。因此动辄连跑几场的如《马里奥赛车》、《F-ZERO》，再经典再好玩，也不适合短暂的课间休息时间。

《山脊赛车》系列





掌机上的《山脊赛车》有两款，分别做在当红的PSP和NDS上。PSP版在画面上的表现极其出色，称之为掌机最豪华的掌机RAC之作亦不为过。一场跑下来，大约要5分钟，5分钟内玩家可以完全沉浸于PSP上《山脊赛车》近乎逼真的美丽世界中——跑完一场后，就存档收拾一下心情吧。

而NDS版由于主机机能的差异，使得本作在画面上与PSP版相形见拙，不过在速度上，本作的表现倒是更胜一筹，而且难度也比PSP版低，一些在PSP版需要甩尾才能通过的弯道在NDS版可以直接加速拐弯开过去，而且本作在跑完一场后会自动存档。





玩哪个版本，当然是看玩家有什么机器，课间休息飙上这么一圈《山脊赛车》，还真是忙里偷闲的大享受哦。不过两个版本的《山脊赛车》的每次游戏时间都有点长，碰到经常上课超时的老师，可就要注意时间了。



《GT赛车》系列

该系列在赛车游戏中也是一个响当当的品牌，不过在PSP和NDS上还都未有新作推出。在GBA上却已经推出三作了，说来GBA上也有不少赛车大作的光临，除了“《GT赛车》系列”，《V拉力》、《Top Gear》、《世嘉拉力赛》、《地下狂飙》等也都出现了。但纵观全部，“《GT赛车》系列”还是GBA上的赛车游戏中素质最高的，如果说一代属于早期作品而尚有这样那样的不足，那么其后以拉力为主题推出的第二作以及全面强化的第三作，就都堪称GBA赛车之白金精品了。这一系列同样可以跑完一场后即可存档，下课在GBA上飙一次《GT赛车》，也同样能体会到短暂的竞速乐趣。



V拉力3



“《V拉力》系列”在GBA上只推出本作一款，但本作的3D画面效果足以引起震动。欧美厂商在钻研GBA的3D机能方面的精神实在是太令人钦佩了。在本作推出前，众多移植的经典和默默无闻的游戏就因为信奉“GBA 3D传说”而制作得一塌糊涂，满屏马塞克；本作的推出，使欧美人更加坚信了传说的真实性，然而除了其后同为雅达利推出的《阿斯特利斯与奥贝利克斯XXL》成为GBA上第二款真正意义上的3D游戏，其后GBA上众多的欧美3D作品仍然成了“GBA 3D传说”的试验牺牲品——可以说，《V拉力3》在3D画面上可以说是GBA赛车游戏里最好的，但其他各方面的不足都令本作水准大大降低，尤其是拉力模式下，听着单调的BGM、自己一辆车孤零零地跑着，真让人犯困。这样的游戏玩过就玩过，没玩过在课间见识一下也就够了。



角色扮演游戏



角色扮演游戏就是我们常说的RPG，这类游戏大多有一个共通之处，就是要依靠一场场的战斗来练级，而练级的战斗大都是欺负弱小，如果说一开始角色因为等级低而略有生命危险，那到了后来强大时，就几乎可以闭着眼睛一路打过去了——这么做当然不是闲极无聊，杂兵固然弱，可BOSS都是很强的。不过连续几个小时的练级，再好的游戏也难免让人有枯燥之感，不过化整为零的话，就好多了，比如坐车时，等朋友时，临睡前，当然还有课间。以下选出三款RPG作品，分别代表着可以随时存档、固定地点存档和剧情对话冗长的三类RPG。

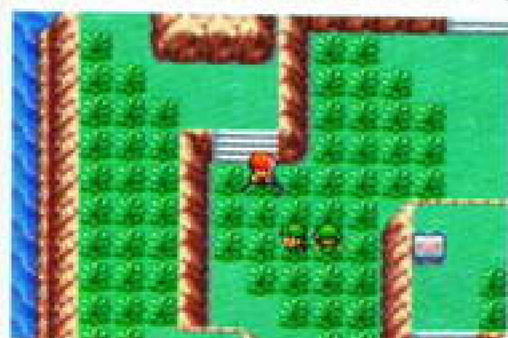
《口袋妖怪》系列



人气最高的掌机RPG无疑是怪物级的《口袋妖怪》，而《口袋妖怪》的大多时间，都是在寻找新种精灵，或和野生精灵、训练师的精灵战斗以培养自己的精灵。当然，也有抛几十个球、S/L多次捕捉神兽以及打得天昏地暗的最终BOSS战这些耗时半小时以上的恶战。因此课间玩《口袋妖怪》要有

选择，也就是去练练级、捉捉新精灵这些速战速决的。虽然时间短，但也说不定有幸运降临哦，笔者那些亲密度进化的口袋妖怪都是乘车、等人等短暂的消遣时进化的。





班上有同好的，当然也可以联机，不过注意不要“超时”哦；对战更要注意对象，如果对手是那种喜欢拿盾牌型精灵打消耗战打持久战的家伙，那还是放学后约上此人去某处单挑吧。（汗！）

《勇者斗恶龙》系列



说到练级，就不能不提“《勇者斗恶龙》系列”，该系列的练级几乎是贯穿始终的，“《DQ》系列”那些斩龙除魔的英雄勇者，有哪个不是拿着木棒小刀殴打屠杀史莱姆或指使自己的怪物屠杀史莱姆起家的——当然有例外，像《旅团之心》的基法王子就是从狂杀蝙蝠起家的。不过，这一系列即使在掌机上，也都必须到教会存档。相同的还有“《重装机兵》系列”、《马里奥和路易RPG》等，也都是要到特定地点才能记忆。那么短暂的课间10分钟，玩家就和这些游戏无缘了？当然不是，在存档地点周围转就行，不过这样的游戏在课间也只能练练级了，闯迷宫什么的基本是不用太指望了。



《黄金太阳》系列



“《黄金太阳》系列”被众多玩家奉为GBA的梦幻之经典，支持随时存档，自然可以在课间打上几仗练练级。但将有剧情要发展时就得注意了，“《黄金太阳》系列”的对话是出了名的多且长的，按不尽看不完的对话在闲暇时尚觉冗长，不用说短短的课间10分钟了。一旦发生剧情，先看看您的课间休息还剩几分钟吧。

其他类型游戏

看到这你肯可能会问：“游戏类型才说这么几个，剩下的就这么用‘其他’概括了？”因为这是讲课间休息玩的嘛，有很多气势磅礴的大作，未必能在这短短的课间10分钟内搞定。



比如《机战》，那么多人气机体角色，那么华丽的战斗画面，精心计划后，让己方的机体来一次华丽的进攻——MISS了！想S/L重来，上课铃响了。几乎每款SLG名作，都需要精心策划并发动风卷残云的战斗这样耗时的过程，但这一过程的完成也相当有成就感，而这些殿堂级的战略游戏让人难以放下也正来自于此——一开始要做计划，计划好了要去实践；输了不服气一定要打赢，赢了再接再厉继续挑战……可以毫不夸张地说，如果手头有一部您喜欢的战略游戏，只要不被老师抓住，您有可能一天都会泡在这上。



还有动作游戏，打上一两分就搞定的小游戏合集前面已经说了；至于《双截龙》、《快打旋风》这些，还是我们等时间充裕了一口气搞定吧；《三国无双》虽然每个点的战斗时间都不是很长，但玩上后同样难以放手。格斗类游戏虽说打通一次一般需要半小时，但课间我们完全可以在练习模式里锻炼水平，就像RPG的练级



一样，不同的是RPG练级成长的是游戏角色，而格斗游戏苦练成长的却是自己，想想放学或回宿舍和别人联机痛殴别人的场面——值了！

还有一种不得不提的，就是从《俄罗斯方块》伴随着GB的大卖直到今天一直长盛不衰的方块游戏，其轻松简单有趣固然受到玩家的广泛喜爱，但方块游戏的单场游戏时间相对来说比较长，而且大多游戏中不能存档。虽说简单好玩，但要视其每场游戏时间的长短。



另外有一类游戏，就是A·RPG，这些游戏当然是大多可以随时记录，但这其中有一大类——《不可思议的迷宫》类型就不行了，迷宫越闯越深，玩家也越玩越投入，当上课铃声猛然响起，那感觉就像甜甜的美梦忽然被可恶的闹钟吵醒！



其乐融融的联机游戏

说起掌机就绝对不能不说联机，联机的话，必须要多人有相同的机器才行，这个条件可并不是所有玩家都具备的哦。掌机上支持联机的游戏太多了，印象中除了个别的ACT，大多数都可以多人联机，很多还支持一张游戏多人联机呢，那么，联机玩的游戏究竟有哪些?

多版本游戏

“多版本游戏”就是被厂商分成多个版本同时推出的游戏，其始作俑者便是任天堂的《口袋妖怪 红·绿》

“《口袋妖怪》系列”的联机乐趣不用笔者多说，一旦找到同好者并商量好各自培养某一版本，自己就省了差不多一半的力气去收集图鉴了，而且通信进化在系列也有愈演愈烈的趋势——玩友间的合作在共同玩《口袋妖怪》时体现得淋漓尽致；玩家间的联机对战同样也必不可少，毕竟《口袋妖怪》不止收集全怪物就完事大吉，培养几个强大的家伙，在朋友圈子里横行一番吧，“《口袋妖怪》系列”提供的几近完备的招式类别和怪物种类，足以使玩友们的对战精彩激烈且旷日持久。

这个卖疯了的系列让任天堂赚得盆满钵满，自然也引来了其他厂商的效仿，《网球王子2004》、“《洛克人EXE》系列”、“《携带电兽》系列”等都有不同版本推出。各自的FANS相信也会从中找到其中的收集联机乐趣所在。



格斗劲作



争强好胜是人的天性，而格斗游戏又是最能直接体现人与人的对抗的。掌机格斗游戏中目前风头最劲的是NDS新近推出的《JUMP超级明星大乱斗》，人气动画明星与大乱斗的形式组合魅力果然非同小可。不过《格斗之王EX2 新血》、《街头霸王ZERO↑》以及《超级街头霸王ⅡX》也都是GBA乃至至今为止掌机上的格斗游戏佼佼者，课间打上一盘用不了多长时间；在寝室更可以用最小的空间享受最大的格斗乐趣——即可以在互相切磋中共同成长，也没有街机厅币用尽被人抢了位置的担忧。除了这三个，《高达SEED DESTINY》、《铁拳A》和《罪恶工具》也都不错。值得关注

的是，GB后期的"《热斗》系列"及GBC上的《超能勇士大对决》也都相当优秀！PSP首发游戏之一《恶魔战士》也不错，但读盘时间太长，期待9月29日的《罪恶工具》吧。





朋友间的尔虞我诈，战略游戏联机



赶上休息日或清闲的晚上，可以选择和玩友来一次运筹帷幄、决策千里的战略游戏联机对战，这样的联机对战耗时很长，且在朋友下达指令时要有耐心来等待，尽管如此，和朋友们间的战略游戏联机还是非常让人着迷的。"《三国志》系列"、"《超级大战争》系列"和《大战略》都是非常优秀的战略游戏，其中《超级大战争》的NDS版由于有了双人指挥官的组合作战，因此在指挥官搭配上会出现种种效果惊人的组合，对战中要考虑的也就更多了。



赛车游戏联机的追逐之乐



赛车游戏是格斗以外另一大类一争高下的对抗游戏，在曲折蜿蜒的赛道上和朋友你追我赶，这个乐趣远大于自己一人赶超一辆又一辆的电脑选手。GBA上的赛车游戏大多支持联机，但又大多不支持一卡多人联机。(－ －)其实，即使是像《马里奥赛车》那样支持一卡多人联机的游戏，多卡联机时的赛道等也都丰富得多，因此，既然想和朋友在掌机上进行一番竞速角逐，就都预先将游戏准备好吧。

轻轻松松的方块游戏坑害之乐趣

方块游戏联机和单机差不多，基本都是用连携消除自己的方块来坑害对手。不过联机后对手的"难度"就变得捉摸不定了，也许你觉得对朋友的玩法很了解，但说不定近来友人的苦练成果会让你大吃一惊呢。



掌机合奏之乐趣——《大合奏！兄弟乐队》



又是《大合奏》？没错，这次说的是《大合奏》的联机之乐趣。

知名的音乐游戏不少，但大都是互相陷害式的对战类型，而《大合奏！兄弟乐队》却是非常讲究合作的一款音乐游戏，在大家联机时，大家都必须一心把曲子演奏好，自己才有可能在这里更加出色。可以想象，你的A玩友演奏的是南腔，B玩友演奏的是北调，仅仅靠屏幕显示的你想不跟着走调都难。

学校的掌机保养

掌机的基本保养知识

1.任何掌机都要绝对避免机器里面进水；再结实的掌机也要保护好，尽量别让它摔了。

2.擦屏幕时注意屏幕擦的材质，柔软的眼镜布、《掌机王》、《掌机王SP》赠的擦屏布以及买日本产屏幕保护帖时带的擦屏布都不错，屏幕上有手印的话擦一下可能会更花，但细心耐心点多擦几遍就擦干净了。

3.机身因贴纸取下留下的残胶，可以用软纸巾蘸风凉油擦掉。

4.GBA SP和NDS的上屏因为有良好的保护，刮花的概率极低，不必贴保护帖；要给掌机贴屏幕保护帖的话，就帖个几十元的日产高档保护帖；10元8元的组装品不如不帖。

5.用GBC、GBA、PSP玩格斗游戏时注意按键不要太用力，胶皮按键比较容易坏。PSP还要特别注意□键。

6.专门针对GBC、GBA等的充电包、充电笔质量大都不好，尽量不要使用。

7.GBA SP、NDS和PSP尽量避免经常性地充满电后仍长时间插在电源上的情况；尽量避免让机器自动关机充电。另外，充电前注意输入电压，若为110V的记得用220-110V变压器。

8.插卡的掌机即使不用时，也请将任意一盘卡插到卡槽上，防止卡槽连接金手指处落灰。

9.PSP进行记忆棒操作(如存档，进入系统界面，从记忆棒里拷进拷出文件，以及用记忆棒玩游戏、看影片、听歌等)时，要留意电池剩余电量，电量不足时需立刻充电。

10.动手能力不强，就不要自己拆机，以防意外发生。

校园掌机保养特别知识

1.不想自己的掌机被老师没收、或为避免被老师没收而慌忙把掌机丢进书桌导致机器被划伤，就不要上课时玩，不为自己成绩着想也要给老师面子，不照顾老师面子也得照顾自己爱机的"面子"。

2.在秩序差、经常有不良少年要钱的学校，玩掌机尽量保持低调——除非您自己就是不良少年。和人发生冲突时不要拿自己的掌机当板砖用，除了老式GB勉强够资格，其他的掌机作为板砖都不称职。

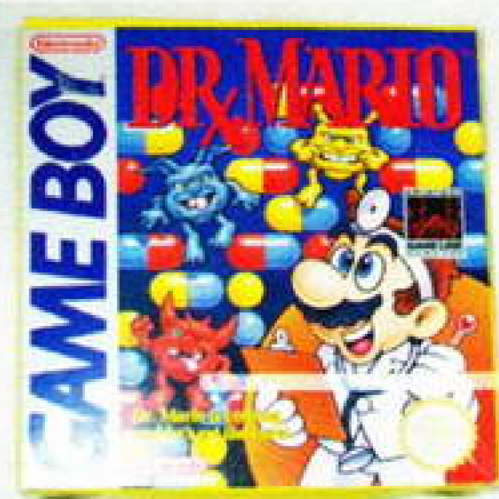
3.把掌机借给手大力大或初玩游戏把握不好按键力度的同学前，一定要嘱咐清楚，最好在旁边留意着。尽量不要把掌机借给蓄长指甲的人。借给不识货的同学玩，一定告诉他你的掌机的价格，否则对方十之八九会把你的爱机当作十元几十元的"方块机"糟蹋。

小编学生时代掌机经历

说了这么些，看看已经走过学生时代的小编们的掌机经历吧，看了下面的，你也许会发现，大家的校园掌机故事竟然有那么多相同之处——



LIKY



说到校园，那可真是掌机的摇篮啊，(笑)尤其是大学的校园生活，玩掌机似乎成为自己不可缺少的一部分。LIKY在中学第一次从同学那里见识了厚GB，对这个东西简直爱不释手，到了大学终于拥有了自己的GBP，四年的大学生活就因为这个GBP而变得精彩。

刚买的时候，周围的同学都没有掌机，于是我的GBP经常被人借去玩，最郁闷的事情就是拿回来时游戏的存档被他们弄没了。GBP可是电老虎，所以充电电池当然是必不可少的，后来我又发现，南孚碱性电池用完了可以当充电电池来用，冲一次电大致能玩上两个小时呢。这一发现让我后来的电力储备充足了不少。

大二的时候，下铺的兄弟终于在我的影响下购买了一台粉红色的GBP，于是，寝室里的联机热兴起了，那时候最热门的联机游戏是《马里奥医生》，别小看这个简单的益智游戏，对战起来可真是激烈无比，常常是晚上自习回来，寝室里的五六个人轮番上阵对战，一直鏖战到11点熄灯。《马里奥医生》真是一款很适合对战的游戏，非常考验脑力和技巧，由于对战时需要精神高度集中，停下来时大脑还不能立刻平静下来，所以每当我们对战到熄灯后，躺在床上半天都睡不着，眼睛一闭就是那些药丸飞来飞去，现在想起来，那真是一段难忘的时光啊。



本人的学生时代接触的游戏多而广泛，不过在超任时期，几乎所有的在校游戏时间都被掌机所占据。电视等笨重物品不可能带到学校里去，所以便携的掌机当然是游戏娱乐的首选。当时没有机能强劲的NDS和PSP，玩得最多的还是黑白画面的GB。（那时候店里GBC标价900，还不带卡，简直就是抢劫啊！）在学校利用课余时间体会到了众多的经典游戏，《沙加》三部曲、《塞尔达传说 梦见岛》、《风来的西林》、《吞食天地》等等。其中游戏时间最长的还是《牧场物语GB2》。自由的游戏方式和众多的游戏要素真让人欲罢不能，不过到第三年才知道能增加村民的好感度……



选择掌机的另一个方面就是联机了，班里还有其他的掌机众，联机的乐趣使人无法抵挡。

其中玩得最多的，又能消磨时间又能对战的游戏就是大名鼎鼎《口袋妖怪》了，几乎所有的掌机众都参与过下课时《口袋妖怪》的对战，同时也吸引了无数的观众。（有时对战没结束就上课了的话，会临时换下位子。不过我几乎不在上课玩游戏，因为上课提心吊胆地玩，实在是非常不爽啊。）游戏的真正魅力还是能带来欢乐，祝各位学生玩家都体验到快乐的掌机生活。

我的第一台掌机是老式的砖块GB，绿色的。初中三年级的时候，有一次比较重要的考试考得不错，所以家人就把它以及一盘《马里奥大陆》奖赏给了我。不过那个时候由于要忙着中考，所以也没怎么顾上玩。考上高中后把GB借给了同学，直到高中毕业才要了回来，当然要回来的时候机子已经惨不忍睹了（惨，总共加起来也没玩上多少时间）。进了大学后由于要住校，所以又把破烂不堪的砖块GB拿了出来以打发时间，除了把《马里奥大陆》打了几十遍外，又先后打穿了《心跳回忆》、《口袋妖怪 银》等几个比较经典的游戏，期间还心血来潮把厚GB贴钱换成了GBC，不过没过多久GBA时代便来临了，于是GBC也无情地被我拿去当掉了。（—_—）大学时代玩掌机印象比较深刻的是在GBA SP推出后，因为自从它推出后我熄灯之后的时间的确好打发了很多，那个时候玩得最多的是《瓦里奥制造》，一般都是熄灯后躺在床上玩，邻床的室友偶尔也会玩上几局，通常都是玩得肆无忌惮地放声大笑，结果自然就是第二天被其他室友猛K了。说实话，在上大学前我仅仅接触过砖块GB，进大学后倒是一次性完成了从GB到GBC、WSC、GBA、SC、GBA SP的进化，并把一些以前错过的经典掌机游戏都补了一下课，回过头来想想倒还真是挺不可思议的。（注：SC是水晶天鹅SwanCrystal的简称。）







胧月的掌机经历比较另类——因为胧月在学生时代并没有属于自己的掌机，和诸位幸福的同事比起来，实在是要汗一下。要说真正与掌机结缘还是在某年的暑假，拜母亲大人所赐，我成为了两个孩子的家庭教师，而其中的那个小正太每天都会带着GBA来我家。开始自然是为人师表不为所动了，何况除了家用机的《忍》和《灵魂能力》外，自己也很少玩动作格斗类的游戏，所以连可爱的卡比和憨厚的马里奥大叔也没能吸引住我。之后那小正太天天用烧录卡烧了不同的游戏过来诱惑我。立场坚定的我怎么会中你的糖衣炮弹？快去做题！（马修："没中你还能在这儿？从实招来吧。"）



真正领略到掌机游戏的魅力是从他把《牧场物语》带到我家开始的，这是一款无论玩多久都不会觉得累的游戏，在一个架空的世外桃源里过着平凡的生活，忙碌而惬意。这个游戏让我消除了"掌机游戏只是家用机游戏的简陋版"的偏见，开始寻找掌机游戏来玩了。除了《牧场物语》外，玩的大多是文字AVG、RPG和SLG，一个暑假大约玩了10款左右吧，算起来比我玩家用机的效率高多了（小正太："还我GBA……"胧月辩解："我这是为你好。"马修："这老师够坏的。"）。

说到小时候的关于掌机的回忆嘛，呃……是自己在小学4年级时的事情了，班上的某阔少买了一台GB，便特地拿到学校里来炫耀——就像所有的阔少那样。不过托他的福，我也头一次见到了砖头版本的GB。海文当时看到GB的感觉完全就是不敢相信——"这世界上居然还有可以换游戏卡的掌机？"在强烈的好奇心驱使下开始对这台GB的主人展开说得计划，结果自己的软磨硬泡加上一些小恩小惠好歹说服了那小子，自己成功地得到了那台GB三天的使用权。第一次开机时GB那几乎不输给FC的画面可真是把当时的我给震撼了一下，游戏卡里也有《马里奥》、《魂斗罗》、《恶魔城》等几个经典游戏。这一玩可就收不了手了，自打把那台GB拿到手上后，海文就像着了魔一样没日没夜地玩，有时明明觉得自己也玩得很累了，但一想到撑死也只能玩三天，便在"一定要在还回去之前玩个够本"的执念下强打精神继续作战。结果玩是玩得过瘾了，但却把期中考试的日子给忘得干干净净。直到那天老师把考试的卷子发到我面前时我脑子里才浮现处两个大字——完了。自己压根就没有复习……而且期中考的第一门又正好是相对比较难的数学，糊里糊涂考完后海文马上以这两天玩GB的劲头猛啃剩下的那些科目，结果考试分数公布的那一天，海文得到了一个好消息和一个坏消息：好消息是熬更守夜啃的那些书总算没有白费，后面几课都考得还不错；坏消息相信我不说，大家也都知道了，数学还是光荣了……结果在后面的几天里也没少受老师和爸妈的"双重打击"……不过俗话说吃一堑长一智，此后海文就没有因为贪玩而耽误过正事了。







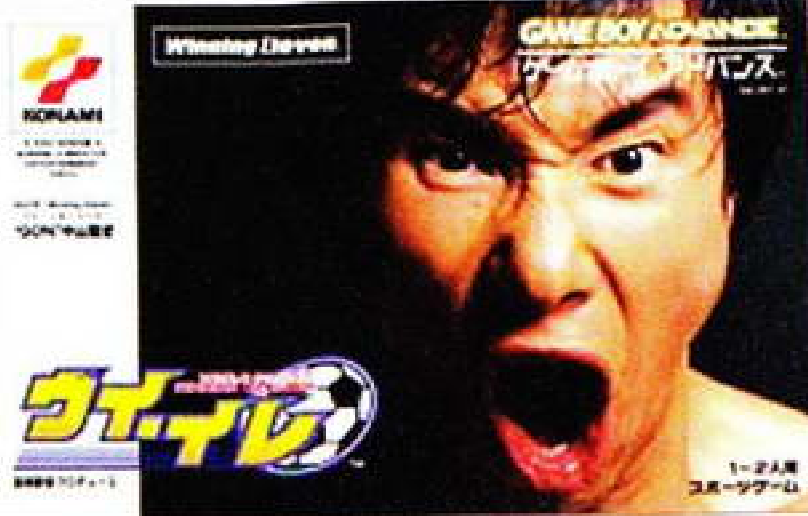
说起自己玩掌机的历史，大概是从初中开始的吧。只记得砖头一样的GB拿在手里好有质感啊。然而时间的流逝，冲淡了那时的记忆，早已记不清那时的具体情景，仅留下纯粹的快乐的感觉。

今天要给大家说得是自己大学时同室友们一起联机玩GBA的愉快经历。

大一的时候，自己挺无聊的，就跑去买了个GBA回来玩。不想却带动了整个寝室的GBA热潮，到了大二时寝室里已有了五台颜色各异的GBA和一摞各种各样的卡带，于是我们快乐的GBA联机生活开始了。

记得那时玩起来最热闹的要属《马里奥赛车》了，四个人围成一圈，随着游戏的开始，只听大呼小叫声不绝于耳，有惨叫的，有奸笑的。各种搞笑的游戏场面也是层出不穷，记得一次一个可怜的室友同时被三个人用道具减速云陷害，头顶三朵乌云郁闷地跑着，场面蔚为壮观。

而要说玩起来最激烈的游戏那就非《KOF EX》和《胜利十一人》莫属了。记得那时每次玩起来，刚开始两人可能还有说有笑的，可到了关键时刻，大家往往都是一言不发，紧盯屏幕，直到分出胜负，才会长舒一口气。在这种气氛下大家玩起来时常会忘记时间，一战就是好几个小时，热血啊！



▲新编软饼干是一位球迷及足球游戏FANS。

除此之外和室友们联机打过的游戏还有很多，就不一一介绍了。几年过去了，每次想起这些联机趣事都会历历在目，好似昨天发生的一样，感谢GBA带给我这样一段美好的回忆。

让我们高喊：是男子汉就来联机游戏吧！



马修当时买GB的原因说来惭愧，因为高三毕业那个暑假在家附近街机厅和人打《侍魂》经常被打败，就冒出了买个MD在家安安静静欺负电脑的龌龊想法，于是就经常去游戏店逛，结果某天看到一个胖哥们正在玩GB，当时看的角度也好，清楚地看到他玩的是《热斗侍魂 斩红郎无双剑》。胖哥们也真够意思，竟然主动将机器借给我试玩，结果一上来，对手柳生十兵卫便一记重斩接上华丽的超必杀乒乒乓乓地痛殴我一局，当时就把我看呆了——小小的GB上竟然有这么强的格斗游戏！而且这个小东西携带方便，在家也省了和家人抢电视的麻烦，于是当晚决定，我要为GB攒钱！

但直到这个暑假将要结束，叔叔给了我300元钱要我买身新衣服迎接新的大学生活后，我才凑够了买GB和一盘合卡的钱，那时GB已经降到390元了。几天后，我的大学生活和掌机生活同时开始。

比起家用机和街机，随身携带的掌机更容易使人沉迷而不能自拔——马修的大一便是这么玩过来的，从"《热斗》格斗系列"开始，后来渐渐玩了《三国志》、《口袋妖怪》、《大战争》、《魔法骑士》等，才真正体会到了RPG和SLG的魅力；而在成绩上，却以《基础会计》刚刚及格、《财务会计》补考及格而告终。到大二时，在姐姐一样的成本会计老师的鼓励下，我才恶补了会计基础知识，并在当学期以高分通过了成本会计及各门财经课程，总算及时弥补了大一因上课玩游戏而落下的课程；而在恶补课程的同时，也把GB卖掉并购入了发售不到半年的GBC。

如今马修毕业多年，掌机也由GBC、GBA、SP一路进化到现在的NDS和PSP；然而却再没有过那样可以全心学习知识的条件，回首大一的那一年的狂玩，并不后悔，但却有点后怕。游戏不是人生的全部，但却可以将生活点缀得更加美好，谨作此企划，祝各位学子游戏快乐，学业有成，未来的人生之路在游戏的陪伴下一帆风顺。



文 ChinaGba 吓一个就是你 编 雷伊

NINTENDO DS

NDS上的奥斯卡

——NDS已售游戏颁奖典礼

如果问大家哪个平台的游戏最优秀，你最喜欢？我想一定会得出很多答案；但若问大家哪个平台的游戏最新奇最有创意？那肯定会得到一个异口同声的声音——NDS！

没错，NDS正是这样一台承载着游戏思维创新和游戏方式变革的掌机，触摸屏、麦克风等要素虽然并非新奇，但在游戏领域，却是绝对独一无二的，通过这种全新的交流方式，我们不禁感叹："游戏原来还可以这样玩啊！"

如今，众多NDS游戏已经频频登场，在我们充分享受其带给我们的无限乐趣之余，不妨来给它们办个评选大奖赛，看看在这些游戏里，究竟都有哪些有趣的东西值得我们细细品位；而对于NDS这样一台新意十足的掌机，到底这些游戏都充分发挥其异质特色了么？我们现在就来一同揭晓！首先颁发的是"四大失望奖"！（观众："一上来就扫兴……"）

四大失望游戏奖

奖项说明：发售前备受期待，但游戏的实际表现却令玩家感到遗憾，失望大奖非它们莫属。

四号失望者 山脊赛车DS

类型：RAC 失望指数：8

也许真的是应了那句老话：不怕不识货，就怕货比货。虽然明知道NDS的机能在画面、音效上比不上PSP，但玩家还是会忍不住拿NDS上这一作与同期发行的PSP版相比较。也许真的是作为PSP首发软件顶梁柱的山脊PSP受到了几乎满堂彩，反正NDS这一作算是反响平平，并且让玩家清醒地认识到了NDS并不适合做正统赛车类游戏。且不说影音表现，光是那个让人仿若"酒后驾车"的触摸屏方向盘操作就足以把人逼疯，作为NDS主要卖点的双屏在本作成了鸡肋，令玩家失望也就在所难免了。



三号失望者 口袋妖怪 冲刺

类型：RAC 失望指数：8.5

"《口袋妖怪》系列"可以说是任天堂最大的摇钱树，其影响力也绝对是数一数二的。为了给新贵掌机NDS保驾护航，任天堂出人意料地在首发软件中就放出了这一系列的新类型竞速游戏。这足以为NDS挣足目光，也同样令所有玩家为之期待。但当我们真正拿到这款游戏才发现，原本帅气的妖怪们在这一竞速作品里居然全变成了"马戏团的动物"，除了跑就是飞，完全没有了各自的华丽招术，这真的令所有人感到遗憾。而游戏采用的滑动屏幕控制口袋妖怪前进的方式也让人感觉是在硬往触摸屏上靠，操作感并不是很好。也许本作唯一的亮点就是开头捏皮卡秋的脸（众人："变态……"）和游戏中皮卡秋美妙的"嗓音"了……



二号失望者
研修医 天堂独太
类型：AVG 失望指数：9

在掌机上亲自为患者做手术，这听起来的确诱人！而本作在NDS发售前的宣传中也确实令人感觉到其大作的风范——检查、诊断、并亲自使用触摸笔，在下屏幕上模拟手术！可谁想到，本作的成品却在故事情节上做足了工夫，而大大忽略了手术这一令玩家心动的根本要素。游戏冗长剧情使人生厌，大量的日文更是令日文苦手苦不堪言。（也许能督促我学日语……）游戏中的人设并不讨人喜欢，而主角天堂独太的那一句“相信我！我一定能拯救你！”在很多人眼中看来，并没有为NDS的发展作出什么“拯救性”的贡献……



头号失望者
牧场物语 精灵驿站
类型：SLG 失望指数：10

牧场系列可以说开创了一种集扮演、育成、恋爱、冒险等多种元素为一体的养成类游戏，其FANS也是相当之多。作为登陆次世代掌机的第一作，几乎所有的《牧场》爱好者都对其抱以了无限的期待，希望能在NDS这样一款异质掌机平台上看到全新的《牧场》登场。



新作如期发售，而FANS也在同期体会到了失望之情。本作仍旧采用GBA版的引擎，除了游戏舞台变为了NGC版的忘忧谷、场景更为广阔外，主画面效果几乎和GBA版如出一辙（MMV确实会省事……）；下屏与牧场动物的“亲密接触”算是发挥了NDS的触摸屏功能，但仍不能称之为亮点，顶多算是“为了对应NDS的特色”；虽然亲切的系统和画面能使得玩家轻松上手，但初回出货死机BUG的缺陷，更使人们感觉到这一作缺乏诚意。

希望越大失望越大，这一作就是如此。

好了，在令人潸然泪下的“失望大奖”之后，让我们擦干失望的泪，鼓起“愤怒”的心吧！一同请出“三大屏幕杀手奖”！（观众：“这……这个更狠……”）

三大屏幕杀手奖

奖项说明：作为NDS最大卖点的触摸屏，在为玩家带来无限欢乐的同时，也忍受着痛苦的“折磨”，而下面这三部作品，又绝对堪称“屏幕杀手”（触摸屏：“我恨它们，55555……”）但能成为“屏幕杀手”的，那就一定是对触摸屏利用最多的，所以可都是很优秀的游戏哦。

专业杀手
瓦里奥制造 摸摸乐
类型：ACT 杀手气质：8.5

继初代《瓦里奥制造》带来众多考验反应的小游戏使得玩后GBA按键普遍变松、成为“按键杀手”；续作《瓦里奥制造 大回转》BT的狂摇GBA，使得SP的屏幕几乎脱落，成为“主机杀手”之后，登陆NDS的新作《瓦里奥制造 摸摸乐》理所当然地又成为了人们眼中的又一掌机杀手。在作为标榜创新的本作中，NDS的机能被发挥地淋漓尽致。除了人们想也能想到的众多滑动屏幕的“摧残伎俩”外，对着麦克风吹气这种“损招”都悉数登场！且不说屏幕被划出多少道子吧，光是那一不留神吹出去的唾沫星子，就真够屏幕受的了……

《瓦里奥制造》这一系列仍在继续，不知道下一款作品又会成为怎样的杀手，不过这一代又一代的，还真是够职业的！



新生杀手 为你而死

类型：ACT 杀手气质：9

“为了你，我愿意去死！”在我们的“金鱼”主角一声惊天地、泣鬼神的真情呼唤之后，我们便随着他一同踏上了追求爱情的艰辛之路。乍一看，本作只是一款普普通通的休闲游戏，但放在NDS平台上的这一新作绝对不平凡。Sega全力打造的这款随NDS主机一同首发的作品可以说能够让玩家通过本作便可充分体味到NDS的异质乐趣——消灭蝎子、摩擦生火、表演独轮车、开动帆船……这些全新的游戏方式(不，是求爱方式……)绝对令人耳目一新。但很自然的，这种“蛮力”十足的疯狂追求，换来的就是磨损触摸屏的代价(追个女孩子真不容易！)仅那个狂点飞奔而来的公牛，就真怕把屏幕捅出坑来，更别说和最终BOSS用头巾擦脑袋来发冲击波了……看来，BT的游戏都会有同样的BT效果，而这位新生的杀手，也肯定会在日后不断成长的……为你而死，希望“死”的可不要是我们可爱的触摸屏，呵呵。



常任杀手 任天狗

类型：SLG 杀手气质：10

也许大家会奇怪，这样一款满分级休闲大作怎么也会成为屏幕杀手呢？那在这里就要好好揭露一下它杀手的真面目了，可谓“深藏不露，真强者！”2005年4月21日，《任天狗》终于在人们的期盼声中华丽登场，电子宠物的风潮随之再度兴盛，而NDS主机销量也随之一路攀升。“其实，这里面是有隐情的，这个杀手太厉害，不仅严重的损害主机，而且还有很强的诱惑力，所以NDS的销量……”(观众：“你那是嫉妒！”)啊，当我没说……



言归正传，《任天狗》绝对是任天堂倾注心血的大作，游戏中，你只需要一支触控笔，就可以和可爱逼真的狗狗一起玩耍，一起生活。说到这里，大家也一定都略知一二了，由于完全使用触摸功能，游戏中无论是带狗散步还是参加比赛，全都需要与娇贵的触摸屏“亲密接触”，姑且先无视飞盘比赛中疯狂甩盘的加速度滑动(用力过猛的话还很有可能把上屏幕甩成平角……)，仅在平常和狗狗戏耍为狗狗洗澡时，就得无时无刻不通过匀速摩擦来完成每一个细节，再加上教狗狗动作时冲着麦克风一遍一遍的“呼喊”，还真是替N D S的健康捏一把汗啊……把“摧残”融入每时每刻，这个杀手当之无愧！(温馨小提示：为了保护我们心爱的NDS，建议大家使用棉签来代替触控笔，这样可以大大降低触摸屏的磨损率，而且柔软的感觉在抚摩狗狗时也是相当舒服的哦：)

其实，“屏幕杀手”这一称号对于一款游戏来说绝对是褒义的，因为它们充分利用了机能。而相对于前面三位狂用屏幕的，下面要颁发的奖项可谓正好与之相反，不废话，下面为大家带来的就是“二位浪费机能奖”(观众：“浪费就是犯罪……”)

浪费机能奖

奖项说明：作为一台创新型的主机，如果在NDS上推出的游戏没有充分利用或是根本没有体现NDS的独特机能的话，那就真是十足的浪费。

无意的浪费 沥青都市GT

类型：RAC 浪费体现：9

前面就说过了，NDS不适合做正统赛车类游戏。而如果说《山脊赛车DS》还在下屏加了个虽然鸡肋但还可玩的触摸方向盘的话，那么《沥青都市GT》的下屏显示地图就真的是毫无意义了。试想，在高速的行驶中，谁会有机会去看下屏的地图呢？由于双屏为了不导致混淆而隔开了一定距离，所以一旦低下眼

去看下屏，那肯定会酿成"车祸"。并且游戏的整体素质也不是很高，背景贴图如纸片一般，操作手感较差，一旦和迎面来的车相撞，可能真的会形成GT"塞车"啊！为了利用到双屏，厂商本以为在下屏加上详尽地图可以使玩家更好的掌握路况，可谁想到却成了人们讽刺的对象，实属无意的浪费……



必然的浪费
狂热噗呦噗呦
类型：PUZ 浪费体现：9





也许像《狂热噗呦噗呦》这种作品，真的只能算是小品级游戏了，休闲是休闲，耐玩是耐玩，但却难以成为焦点。其实在NDS上，很多作品都可以通过其异质机能来焕发新的青春，但《狂热噗呦噗呦》却没有做到。游戏基本保留了所有狂热噗呦噗呦系列的精髓——可爱的噗呦泡泡、刺激的狂热模式、爽快的连锁爆破……但新加入的利用触控笔操作的方法却不太容易上手，下屏显示人物模样的设定也毫无新意。任谁来看，都会觉得买下不值的。可作为已经固定的游戏形态，我们其实早该想到，《狂热噗呦噗呦》会浪费NDS的创新机能也是必然的了……

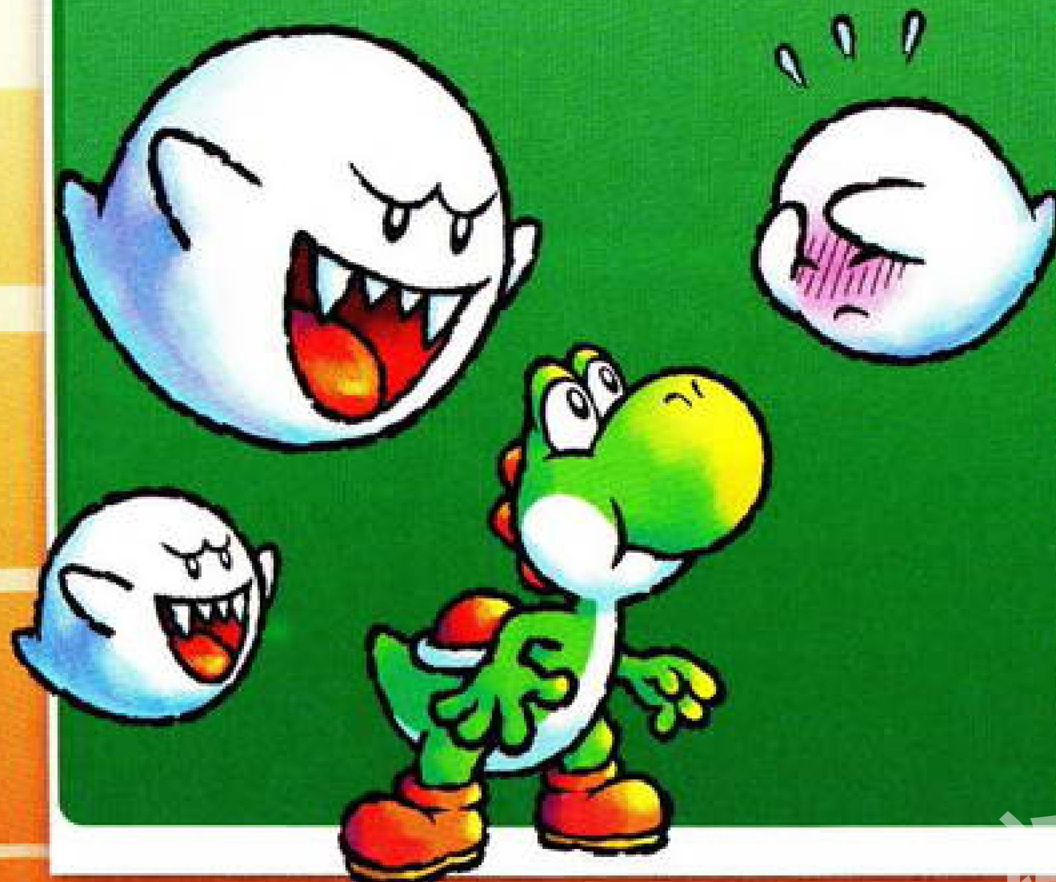
好，随着前三类奖项的揭晓，我们的颁奖典礼也逐渐进入了高潮，那就不要停歇，继续开奖！接下来的奖项一定会得到大家的喜爱，请出"三大惊喜奖"！（观众："终于有点看头了……"）

三大惊喜奖

奖项说明： 其实很简单，那就是"老树发新芽"！都是曾经的经典、曾经的辉煌，但却在NDS上有了质的飞跃，革命般的进化！游戏发售前并未太被人们看好，但实际表现却令人惊喜万分！

心动惊喜
Catch！Touch！耀西
类型：ACT 惊喜度：8

小恐龙耀西近来可谓十分活跃，它的名气已经足以带动一款游戏软件的销量，从而逐渐成为任天堂麾下的一员重将。在NDS的发售初期，虽然有《马里奥64DS》这款ACT大作顶着，但怎么说也只是个复刻之作，面子上难免过不去。作为独立门户的新生力量，耀西理所当然的扛起了重担，带上马里奥宝宝和路易宝宝，开始了新的冒险。



其实本作在最初公布时并没有被人们所看好，只认为是老任的一款ACT新作。但真正玩到本作后，才发现其中的魅力——用触控笔画出一道道的云彩来指引耀西前进、用泡泡裹住敌人将其消灭、还有马里奥宝宝与路易宝宝的空中大漫游等一系列全新的游戏方式，令游戏乐趣满点。再加上很多稀奇古怪的隐藏要素（个人最喜欢把云彩都吹下来，而且在比较吵闹的环境下云还会自动掉下来），以及9种不同颜色和能力的耀西，绝对令童话一般的本作为人们所动心！

超级惊喜
触摸！卡比
类型：ACT 惊喜度：9.5

革命！绝对的革命！用这两个字来形容此作绝不过分！如果说《Catch！Touch！耀西》里的画云操作还只是辅助的话，那么《触摸！卡比》作为一款动作类游戏则完全舍弃了按键，“一支笔，打天下！”这种“敢为天下先”的精神就足以令玩家感动！



身怀吸星大法的卡比需要玩家用触控笔画出彩虹来控制其移动。卡比的各种变身能力虽已不再新鲜，但在“触摸”这一全新理念的指引下，还是让玩家眼前一亮。画一道彩虹挡住激光攻击、点击煤油灯照亮四周场景……等等一系列充满想象力的机关设置，再加上MINI游戏般充满童真的BOSS战，《触摸！卡比》在NDS上的进化绝对是飞跃的！一款看似老套，实则创新十足的游戏，怎么能不让人异常惊喜呢！

疯狂惊喜
一笔吃豆
类型：ACT 惊喜度：10＋

“我什么时候才能有一支笔呢？画一头牛，图画马上就变成真的，一头活生生的牛为人们来耕作；画一架水车，图画马上成为现实，村里人用水车来引水灌溉……”后来他的愿望真的实现了！而这个故事的名字叫做《神笔马良》。

我什么时候也能像马良一样呢？在NDS神奇的触摸屏上一笔画个东西，它就能活动起来！对了，我还要画个炸弹，然后它就能在游戏中引爆！哈，就是这样，再画个箭，消灭上屏的敌人！我不是在做梦吧……



当然不是！《一笔吃豆》就是这样的一款神笔马良般梦幻的游戏！

Namco的看家主角吃豆人登陆NDS，但这一次来的可不只一个吃豆人哦，而是多得不计其数。说白了，就是你能画出多少就有多少，大大小小随你而定！虽然游戏的画面和音乐比较朴素，但无限的新奇和诱人的乐趣已经足已盖过一切瑕疵！在这个冷饭、复刻横行的时代，一个历史悠久的老品牌怎样才能充现生机与活力，《一笔吃豆》为我们做出了最好的诠释！

哈哈，怎么样，大家还都沉浸在兴奋之中吧？但非常不好意思，冷水又要泼来了，请大家冷静，我们继续下一个奖项“四大换汤不换药奖”。（观众：“别拦我，我要杀了他……”）

四大换汤不换药奖

奖项说明：正如这一奖项的名称，下面这几款作品不能说不好玩，但在由以前的GBA平台进化到NDS平台之后，却基本没大创新，而且有的游戏对于触摸屏的利用也没达到玩家所预想中的那么有趣。很多游戏在介绍中写到：“本作利用双屏，免除了切换画面的麻烦……”但这，就是换汤不换药的最大证据！

带着面具的换汤不换药
钻子先生 钻魂
类型：ACT 换汤不换药度：8

“双屏幕，带来更深邃的挖掘画面！大场景，更多的石块，带来更多的危机！压力系统加入，游戏过程更加刺激！”



这些看似全新的要素，在实际游戏中却只能算是个诱人的面具，因为游戏的画面、音效、系统等等都是老一套，即便换成了触摸操作，也不能令玩家感受到更多的新奇。

极不搭调的换汤不换药
NARUTO 最强忍者大集结3

类型：ACT 换汤不换药度：8.5

作为目前日本人气最高的动漫作品，《火影忍者》近一阵子也可谓在游戏市场打得火热。继GBA上几作不过不失的表现后，其身影终于出现在了NDS上。



不用说别的，单从游戏画面这最直观的一点来看，本作就可以称得上是换汤不换药了，除了大魄力的超杀贯穿双屏外，其他的画质表现……用广大玩友的话来说，就是"仍停留在GBA水平了……"

为了NDS的机能，游戏自然还得利用触摸屏，除了点击换人和发动超杀，游戏还加入了对应触摸功能的MINI游戏，而就笔者看来，这一元素显然和《火影忍者》的特色极不搭调，看着被点得转来转去的人物，真的是从心底感到一种说不出的别扭……

绝对标准的换汤不换药
网球王子 水晶强袭

类型：SPG 换汤不换药度：9.5



也许有人会说本作的登场人物为系列最多；也许有人会想必杀发动时的画面还满漂亮；也许有人会认为游戏还加入了团队和教练模式……这些都没错，但事实上，作为登陆次世代掌机NDS的新作，本作是绝对的"没有进步"，无论是从画面还是操作方式，虽然加入触摸发动必杀，虽然在下屏看到场下人物的神态很有意思，但作为换汤不换药的游戏，《网球王子 水晶强袭》绝对舍我其谁！

令人遗憾的换汤不换药
SD高达G世纪DS

类型：SLG 换汤不换药度：10

也许仅从游戏本身出发，本作还算是一款不错的战略游戏。但在如今我们尖锐挑剔并异常雪亮的目光下，它为人诟病的地方便一一呈现了……



且不说前面已经对很多游戏所累述的画面音效问题，仅从操作系统双屏利用来说，《SD高达G世纪DS》就没有能够带给玩家热切盼望的触摸屏操作机体和贯穿双屏的场景画面，并且同很多NDS作品一样，整体仍旧采用GBA版的引擎，换汤不换药，实在令人遗憾……希望未来不久的《机战》系列新作，能圆了玩家这一心愿！

气氛似乎有点不大对了……那、那个……好！调节一下气氛，Come on music！让我们进入美丽动听的音乐世界，共同欢迎"梦幻音乐大奖"(观众："好美哦！")

梦幻音乐大奖

奖项说明：在游戏中，自然不乏悦耳的音乐，而有的游戏更是以音乐为卖点的！这种听觉上的享受值得我们的肯定！

音乐大奖季军
大合奏！乐队兄弟

类型：MUG 梦幻分贝：9

想没想过随时聆听游戏中的经典音乐？想没想过和朋友们共同拿出手中的NDS一起合奏演出一场宏大的音乐盛会？想没想过自己谱曲并通过轻松的游戏方式演奏出来？《大合奏！乐队兄弟》将会实现你所有这些愿望！



这就是这款游戏的魅力所在，而作为一款地地道道的音乐类游戏，本作的表现也十分出色——自如且富有弹奏感觉的触摸操作、种类繁多的乐器音效以及品种齐全的音乐曲目。演奏音乐的乐趣，尽在其中！

音乐大奖亚军
电子浮游生物

类型ETC 梦幻分贝：9.5



如果说《大合奏！乐队兄弟》是在演奏中享受音乐，那么《电子浮游生物》就是在育成中享受音乐。

作为在国际享有盛名的电子音乐演奏家岩井俊雄先生制作的一款养成模拟类音乐游戏，《电子浮游生物》充满了梦幻般的音符，10种各具音色的音乐生物是这个世界的音乐之声，通过变换它们的形态、位置、感觉、动作来产生永不雷同的奇特音乐，梦幻般的世界，梦幻般的声音！

音乐大奖冠军
陨石大战

类型：PUZ 梦幻分贝：10+

不要奇怪，你没有看错！音乐大奖的冠军绝对非《陨石大战》莫属！



相比《大合奏！乐队兄弟》在演奏中享受音乐、《电子浮游生物》在育成中享受音乐，《陨石大战》则是在紧张刺激的游戏中制造并享受着音乐！

游戏的玩法非常特别，将方块作品的打上系和落下系完美的结合在了一起，横向三个以上同色陨石相连即可形成喷射，将掉落的陨石打回空中，再配上“宇宙惑星大暴走，各星球生物抵抗陨石袭击并最终依靠反重力回推陨石消灭了暴走惑星”这一波澜壮阔的故事，以及32种形态各异充满童趣的宇宙生物，本作在游戏性方面就已经获得了成功！

水口哲也的实力更是使游戏如虎添翼，游戏的音乐及音效堪称完美，很多玩过本作后的朋友都会说：“如果你不开声音玩《陨石大战》，那么其中的乐趣必将减半！”

此话不假。游戏中各种星球都有其特色鲜明的背景音乐，并且会随着游戏进程中陨石累积状态的安全或危机变幻或舒缓或紧张的音调。而更为经典的是，不同的星球物种，在发射陨石时的音效也都各不相同！这样一来，当玩家在不断喷射陨石的同时，就在同时享受着美妙的音乐！这种游戏与欣赏的完美结合，怎能不令本作成为冠军呢！

梦幻般动听的音乐欣赏完了。下面我们就一起来用掌声欢迎“弥足珍贵大奖”！（观众：“汗……这个游戏……

弥足珍贵大奖

奖项说明：作为NDS目前惟一的一款RPG游戏，珍贵程度，无可否认……

弥足珍贵
蛋兽英雄
类型：RPG 珍贵指数：9

正如奖项说明中所说，《蛋兽英雄》的珍贵之处就在于它是目前NDS已售游戏中第一款RPG作品！要知道，RPG类型的游戏可是拥有相当多的FANS的！不仅如此，NDS上这一作，也是该系列目前惟一的一款RPG类型的游戏（以往全是SLG）再看看NDS目前RPG缺乏的现状，不得不让人思索是不是老任特意拜托SE做出一款RPG游戏来弥补NDS这一类型的空缺，而《蛋兽英雄》就成了"受害者"了呢？但不管怎样，该作虽然较一些RPG名作仍有差距，但搞笑的风格依旧无敌，保你玩得捧腹不止！



总之，该作在初期NDS游戏中的珍贵地位是无人可以撼动的。但同时，我们还得继续期待更多RPG作品降临NDS，虽然《NARUTO 火影忍者RPG2 千鸟VS螺旋丸》和《洛克人EXE5DS 双生领袖》也已经登场，但它们发售时所带来的话题性都不是当初的《蛋兽英雄》可以比拟的。最新登场的《露娜 创世纪》也由于饱受恶评的系统而无法继续维持前几作的高人气，难道非得等到《口袋妖怪》出现后才能真正迎来RPG在NDS上的辉煌么？希望不要让这一类型的不足成为NDS发展的软肋。

平台珍贵
恶魔城 苍月的十字架
类型：A·RPG 珍贵指数：10

"《恶魔城》系列"的人气绝对不容小视，《月下》的经久不衰以及GBA三作的超高影响力使得人们都非常关注其续作将会在哪个次世代掌机平台推出。今年8月25日，《苍月》华丽登陆NDS平台。由于系统完全继承《晓月》的精髓，所以战魂、多武器等独特要素依然秉承，保证了游戏的耐玩性。而在大家十分关心的画面表现力方面，本作自然比《晓月》更上一层楼，虽然仍旧是2D表现，但细节的刻画更为突出，飘雪的背景下苍真跳到雪中的汽车上，会振落下絮絮雪花；用吸尘器战魂去攻击女佣，她就会捂住飘起的裙子并"呀"的尖叫一声，使玩家不由得会心一笑……这些都可以看出厂商在细微之处的真情，为本作增色不少。



也许作为一款NDS游戏，本作的触摸封印系统着实不能令人满意，甚至让人感到鸡肋，但本作作为次世代掌机平台的第一款《恶魔城》作品，其珍贵的程度就已经不言而喻了。现在就想玩《恶魔城》的最新作？那就只有去买NDS了！（笑）

珍贵大奖固然重要，但在游戏业发展到了今天，多元化的理念已经逐渐融入其中，所以在享受游戏乐趣的同时，一些使用性很强的工具软件也不容错过哦！下面是"最佳实用奖"！（观众："很正经的感觉……"）

最佳实用奖
奖项说明：NDS一面世，就被很多人看作是一台游戏型PDA，所以在其上制作些生活学习型的实用软件相当不错哦！

最佳实用
乐引词典
类型：ETC 实用度：9



这款游戏，啊不，是软件，可谓是超级实用工具——学习语言必备的词典是也！借助NDS的触摸屏和超大的容量，《乐引词典》中的使用方式和单词量都相当值得称道！

不过由于是日本产品，所以系统只对应"日英"，希望今后神游代理能够推出适合国人的"中英"版本和"中日"版本，使NDS不仅仅在游戏方面得到肯定，学习实用方面同样发挥优势。我想，这无疑是最符合我国国情的举措了吧！

OK，实用大奖名花有主之后，我们再来颁发另外一个较具影响力的奖项，那就是——“无敌创意奖”！（观众：“哇！好期待！）

无敌创意奖

奖项说明： NDS是一款承载了游戏创新革命的掌机，但再好的主机，如果没有优秀的软件为它体现机能，那也是万万不行的。所以，下面揭晓的这款游戏，绝对是用尽NDS机能，完全体现NDS魅力的强劲作品！

无敌创意
异色代码 双重记忆

类型：AVG 无敌创意：10+

一款游戏能达到这种尽显主机魅力的地步真的是难能可贵，尤其还是在NDS的发展初期！吹、点、画、磨、划样样不少，而且，竟然连开合NDS屏幕都被利用其中，可以毫不夸张的说：“这款游戏绝对是解谜类型游戏的最佳范本！”通过这款游戏，我们完全可以想象NDS能为我们带来的乐趣能有多少——没有做不到，只有想不到！也许只有游戏的流程偏短是该作惟一的不足，但能体会到NDS的无尽乐趣，哪怕只是一分种，那也是绝对值得的！



期待续作，期待发展，期待更多更强的无敌创意！

无穷的创意是NDS展现给玩家们的独特与惊喜，而多元化的游戏内容则是NDS走向成功的阶梯。而在当今的游戏领域，动漫改编的游戏已经不可避免地占据了很大一块份额，在NDS上，根据动漫改编的游戏也是一款接一款地在出。说到这里，我们就不得不颁出今天的最后一个奖项了——“完美结合奖”！（观众：“结合就是精华！”）

完美结合奖

奖项说明： 虽然动漫游戏的历史源远流长，各种作品也层出不穷，但真正能够达到完美的绝对非下面这款NDS游戏莫属！

完美结合
JUMP超级明星大乱斗

类型：ACT 完美程度：10

穿越时空，穿越梦想，将无数心爱的漫画角色聚集于一款游戏之中展开梦幻般的对决……这个乍一听有些天方夜谭的幻想居然变成了现实！集合了《周刊少年JUMP》漫画杂志中27部作品150多位角色的旗舰式游戏起航NDS！



越前龙马和樱木花道比比看谁是大天才；武藤游戏和阿拉蕾排排队看谁的个子更矮；火影忍者和浪客武士较量一下谁才是真正的日本武林之首；飞影和奇牙照照镜子看看有多少相似之处；麻苍叶和空条承太郎比比谁的通灵替身更强悍……

热血沸腾吧！这样的结合还有需要什么更多的语言去评论么？在这个游戏与动漫已经密不可分的时代，如此一款游戏，无论是从商业销售角度还是游戏乐趣角度，都绝对堪称完美！

好了，随着众多大奖都已名花有主，精彩纷呈的“首届NDS已售游戏颁奖典礼”就要落下帷幕了。我相信，随着NDS的不断发展，今后一定会有更多精彩的游戏在玩家心中获得不同的奖项的！

每个人都有自己的思想和自己的感受，本次颁奖典礼为各游戏颁发的奖项只是大部分玩家和笔者自己的感受，而在大家心中，一定还有自己的排位和奖项吧！这就说明，任何一款游戏都有其存在的价值和意义。好好珍惜身边的每一款游戏，细心品位每一个瞬间，你会发现，游戏的世界，真的很精彩！谢谢大家！下届颁奖典礼再会！（在此特别感谢ChinaGba论坛上所有朋友的支持！）



NDS

JUMP超级明星大乱斗

◆Nintendo/ガンバリオン◆FTG◆2005年8月8日◆日版
◆1～4人◆自带记忆功能◆4800日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ジャンプスーパースターズ

共150名角色 展开梦幻般的超级大乱斗！

能够控制动漫中自己喜欢的多名角色来进行一场决战，相信是很多玩家儿时的梦想吧。现在在集英社和任天堂强强联手为你奉上的这款《JUMP超级明星大乱斗》中，玩家终于可以实现这个梦想了。27部新旧漫画中总共150名人气主角们打破了时间和空间的束缚，集结在此展开一场世纪热战。孙悟空对阿拉蕾，路飞对鸣人……利用NDS的双屏和另类的操作方式，将让你感受到这不仅仅是将众多角色拼凑在一起而已。一场出乎你所能想象的梦之对决、跨越时空的超级战斗，现在开始了！



模式介绍

Jアドベンチャー：J世界冒险模式。玩家要扮演救世主，在少年 JUMP 的世界中挑战一个又一个关卡，收集人物卡片。

通信プレイ：通信对战。这里可供2～4个玩家进行通信，下载别人所组合好的漫画卡组。或者用组合好的漫画卡组来进行对决。当然，还可以一卡多人对战。



バトル：选定漫画卡组和电脑进行训练，可设置场地和各种游戏规则。规则内ルール是规则，有点数、生存和训练这三个选项。而其他的则是时间，道具和有无和组队。

デッキメイク：编辑漫画卡组，最多可以自定义10个卡组。

コマずかん：卡片图鉴。查看已经拥有的卡片。

オプション：除了可设定声音和背光外。还可以设定上屏的头像，根据流程的进行，种类会不断增加。

华丽而又热血的战斗！

游戏的操作和普通的对战游戏类似，利用简单的方向键和按键的组合就可让角色使出各种不同的轻攻击、重攻击和必杀技。操作上手感十分好，控制按键节奏来使用不同的攻击很容易形成连击，而最后还可使出动漫中的角色的招牌必杀技来做结束，华丽之余也让那些熟悉动漫的玩家有很强的亲切感啊。

游戏的创新之处在于下屏的漫画框，玩家可将游戏中得到的角色卡片镶嵌其中。触摸人物卡可使出各种帮助技和援助技，利用这些可以衍生出更多战术，让战斗更加丰富多彩。下面我们先来介绍一下战斗画面的信息和游戏的基本操作。



战斗画面信息

1.限制时间：完成关卡的任务时都是有一定时间限制的。这里显示了剩余的时间。

2.必杀魂：即角色必杀槽，当使用必杀技或帮助/援助技能时会消耗这个槽。必杀槽会随着时间不断增加，而必杀槽的最大格是由你所配置的漫画框决定的。

3.J魂：即战斗角色的HP，受到攻击会不断减少，在不出战时会逐渐回复。随着HP的减少战斗角色的颜色会变成黑白。在获得道具或使用某些帮助技时会得到恢复。

4.墙壁：关卡的边界，可破坏。关卡不同的话墙壁的坚硬程度也不同。破坏后被打出界便直接被K.O。

5.宝箱：破坏后可得到道具，木箱和铁桶的作用和宝箱相同。

6.道具：游戏中有很多道具，有各种各样的效果。



7.状态标志：根据获得的道具和敌人的攻击会产生各种效果。

8.名次标志：角色下方旗内的数字代表了当前的名次。

9.箭头：表示了画面外角色所处的方位。

10.J魂回复槽：表示消耗了HP的战斗角色在不出战时的HP回复情况。

11.红框：表示当前使用着的战斗角色。

12.不能使用：点击了不能使用的卡片时便会出现此标志。

13.黑白卡：无法使用的卡片会变成黑白色。



基本操作

移动	左右移动	左／右键
	平台下落	下+A键／下键×2
跳跃	小跳跃	轻按A键
	大跳跃	长按A键
	空中跳跃	身处空中时按A键
防御	基本防御	下／L/R键
	※防御对手的攻击，会被打退，到达一定程度后会被破防。	
	防御反弹	（防御中）按X键
	※对手攻击的瞬间按可将对手弹开。	
攻击	轻攻击	B键
	※配合方向键的左／右键和上键，会分别使出三种轻攻击。	
	重攻击	Y键
	※配合方向键的左／右键和上键，会分别使出三种重攻击。	
	防御反击	（防御中）按B/Y键
	※防御对手的攻击并乘其硬直时进行反击。	
	冲刺攻击	按方向键前前／后后进行冲刺后按B/Y键
	※冲刺出去时是刹不住的，很容易飞出场外。	
	空中攻击	（跳跃中）按B/Y键
	※B键向攻击下方，Y键攻击上方。	
	必杀技A	X键
	※基本的必杀技，需要消耗必杀槽。	
	必杀技B	上+X键
	※另一个必杀技，需要消耗必杀槽。	
漫画框操作	切换角色	触摸战斗角色
	援助技能	触摸援助角色
	帮助效果	触摸帮助角色
	梦幻连击	顺序触摸当前战斗角色、其他战斗角色、当前战斗角色。
	※除了切换角色外，利用触摸屏发动攻击或援助都需要耗必杀槽。	



豪华绝伦的漫画明星阵容！

相信对大部分的玩家来说，本作最吸引人的地方莫过于其数量丰富的明星角色了。在前面已经介绍了，游戏中所有的角色都是以卡片的形式登场。玩家要在战斗前将卡片编辑入下屏的漫画框，才能在战斗中使用。角色的类型分为帮助角色，援助角色和战斗角色三大类，不同的角色占用的格子数目不同。

类型	占用格数
帮助角色	1格
支援角色	2～3格
战斗角色	4～7格

在漫画框中必定要存在帮助、支援和战斗角色各一名。其中战斗角色是对战的主力，装备多名战斗角色可在战斗中交替出场，相对耐打。漫画框中支援角色越多的话，整体的必杀槽格数就越多。同时各角色之间还有“相性”的概念。如何利用好下屏那有限的20格子来编排最合适的阵容，是玩家所要考虑的。

全人物台词卡片对照一览

在过关时只有占1格的帮助角色才能被玩家编辑入漫画框直接使用。除了初期就拥有的援助卡和战斗卡外，其他1格以上的卡片都只能直接得到黑白镂空的台词卡。要将相对应的角色嵌入其中才能将其变为可供使用的援助卡和战斗卡。由于游戏中的人物众多，这里就为大家列举出所有角色所对应的台词，方便大家对照着进行合成。



光速蒙面侠

小早川濑那

拥有黄金之足，能够进行光速跑动。被蛭魔强行劝诱，加入了美式橄榄球部，并以全国大会优胜为目标。



3格	小早川セナ21番! ポジションはランニングバックです!
2格	続けたいんだ アメフト部!
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

蛭魔妖一

3格	Ya—ha—
2格	翔べっ!!
1格	当前角色攻击力上升。

栗田良宽

3格	絶対行こうね全国大会决胜!
2格	入部希望者!?
1格	铁壁，受到攻击不会后退。

草莓百分百

东城绫

淳平在学校屋顶遇到的美少女。由于被其所写的小说所吸引，两人成为了互相倾诉梦想的好朋友。



3格	今やっとわかった気がするの。
2格	それともやっぱり……ダメ?
1格	回复当前战斗角色的HP。

西野司

走在街道上回头率十分高的偶像级美少女，有着阳光开朗的性格。与淳平进入了不同的高中。



3格	サヨナラ……
2格	おめでとう淳平くん……
1格	回复所有战斗角色的HP。

北大路五月

3格	やっぱこう なっちゃったか
2格	真中……真中って优しいね……
1格	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。

南户唯

5年前住在淳平隔壁的邻居，幼时的好友。很久以前便有着多管闲事的性格，经常干涉淳平。



3格	ごめんね淳平
2格	ちがうの归るのがさみしいの
1格	陆续回复当前战斗角色的HP

家庭教师ヒットマン REBORN!

ツナ／リボーン

两人的身份分别为黑手党头目的孙子，和爷爷派来将孙子培育成一流黑社会的老师。



5格	"ちゃおッス""ありえね——よ！"
4格	复活！！
3格	死ね　は？
2格	ちゃおッス
1格	一定时间内对手看不到你

ランボ

3格	オレっだランボよだよ！
2格	が・ま・ん
1格	铁壁，受到攻击不会后退

银魂

坂田银时

因为拥有天生的银发而被称呼为银先生，过去曾经参加过从宇宙来的"天人"手中守护国家的"攘夷战争"。



5格	コイツのためなら何でもやるぜ
4格	なんで俺がモテねーのしってんだァァァァァ!!
3格	俺の武士道だ
2格	味はよかったぜ
1格	铁壁，受到攻击不会后退

志村新八

3格	お前の母ちゃん何人だァァ！
2格	オイそこ何ボケッとしてんだ声张れエエ
1格	一定时间内对手看不到你

神乐

宇宙最强的战斗民族"夜兔族"的幸存者。拥有和外观不相符的超大力量，喜欢吃醋海带。



3格	……アリガト银ちゃん
2格	血祭りじゃァァァ！！
1格	当前角色攻击力上升

这里是葛饰区亀有公园前派出所

两津勘吉

亀有公园前派出所的警察。由于其人品好，很多人都亲切地称呼其为"两先生"，非常喜欢钱。



6格	庶民をなめてんのかぁ～～
5格	最高のバイトだ！
4格	げっ部长！
3格	やばい！
2格	お金だ！どこ！どこ?
1格	铁壁，受到攻击不会后退

大原大次郎

3格	安土城が好きだぁぁ
2格	このバカ！
1格	战斗画面的视野范围变广

中川圭一

3格	本当の金持ちはあんなもんじゃないですよ！
2格	3兆圆ね
1格	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长

秋本丽子

3格	もう！最低！！
2格	かわいいわ
1格	回复所有战斗角色的HP

通灵王

麻仓叶

连接黄泉和人世的"通灵"名门麻仓家的少年，有着抹杀双胞胎哥哥"好"的沉重使命。不过，天生的乐观性格让其拥有了很多同伴。在未婚妻安娜的调教下为成为"通灵王"而奋斗。



6格	スピリット オブソード　白鵠
5格	オーバーソウル スピリット オブソード
4格	オイラは何が何でもシャーマンキングになる
3格	ヒトダマ豪速球！
2格	真空扩陀斩り
1格	陆续回复当前战斗角色的HP

恐山安娜

自幼便被当作通灵者而被培育，是叶的婚约者。作为通灵者有着很强的力量，不过力量的来源还是一个谜。



5格	「超・占事略决」なら もう全部覚えちゃったから
4格	あたしはイタコのアンナシャーマンキングの妻だもの
3格	比べてんじゃないわよ
2格	叶は战うわ
1格	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果

好

3格	未来王
2格	ちっちぇえな
1格	属性攻击无效

乔乔的奇妙冒险

空条承太郎

从祖父乔瑟夫处得知了自己"替身"白金之星的存在和一族宿敌迪奥的复活，从而开始了冒险。



6格	おれが时を止めた…
5格	オラオラァ
4格	『星の白金』!
3格	じじい……
2格	やれやれだぜ
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

迪奥

不老不死的吸血鬼。经过了100年后，由于寄生在乔瑟夫祖父的肉体上，得到了全新的替身之力。



6格	「世界」!
5格	『逃走经路』だ!
4格	无驮无驮无驮无驮
3格	WRYYYYYYYYYY——ッ
2格	フン
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

STEELBALLRUN

ジャイロ・ツエペリ

3格	このレースは马に乗るレースだっ!
2格	ガハハニョホ!
1格	战斗角色的移动速度上升

篮球飞人





樱木花道

3格	天才ですから
2格	ハルコさん……!
1格	铁壁，受到攻击不会后退。

流川枫

3格	ここで お前を倒して行く
2格	どあほうが3人に……
1格	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长。

D・格雷少年

亚连・沃克

被称呼为"除魔师"的专门惩办恶魔的神职者。左手寄宿着武器"无垢"。与恶魔出现的根源——将世界引导向毁灭的千年伯爵战斗着。



5格	前言撤回です 战う理由が出来ました
4格	AKUMAは哀しすぎる
3格	哀れなアクマに 神の救済を
2格	ふにゅら?
1格	战斗画面的视野范围变广。

死亡笔记

夜神月＆琉库

3格	仆は新世界の神となる
2格	キラだから
1格	让属性攻击无效。

L

3格	正义は必ず胜つということを
2格	私はLです
1格	战斗画面的视野范围变广

网球王子

越前龙马

传说中的网球选手“武士南次郎”的儿子，兼备了良好网球感觉和压倒性技术的天才少年。



3格	まだまだだね
2格	倒しちゃってもいーんすよね?
1格	战斗角色的移动速度上升。

不二周助

擅长“三种回球”的青学天才网球选手。脸上经常挂着优雅的笑容，给人从容不迫的感觉。



3格	三种の返し球「熊落とし」
2格	つばめ返し
1格	一定时间内不会受到攻击

英二／大石

青春学院的黄金双打拍档。两人之间的配合十分好，拥有多种双人技，击出的曲线球很让对手头疼。



3格	さすが黄金ペア！いけるよ！
1格	一定时间内对手看不到你（英二）
1格	回复角色所受的状态变化（大石）

手冢国光

青春学园网球部部长。给人以深不见底的感觉，是个完美的选手。用严谨的风格治理着网球部，目标是全国制霸。



3格	すべてを超越している
2格	さあ油断せずいこう
1格	战斗画面的视野范围变广

桃城武

拥有惊人的跳跃力，擅长使用跳跃扣杀。是青学正选队员中最闹腾的家伙。



3格	オレは强い！
2格	ダンクスマッシユ！
1格	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果。

海堂薰

擅长的用体力来进行消耗战，绝技是变化强烈的“蝮蛇”和旋转力超强的“回旋蛇球”。



3格	粘り？见たいか
2格	邪魔だどいてろ
1格	让属性攻击无效。

阿拉蕾

则卷阿拉蕾

“则卷千兵卫博士”所制作的机器人。外形十分可爱，但却拥有着打破地球和月亮的力量。



6格	バイちゃ——っ
5格	おさんぽウ——ンチッ！
4格	つおい！？
3格	キ～～ン
2格	んちゃーつ！
1格	当前角色攻击力上升

马西利特博士

则卷千兵卫博士的竞争对手，邪恶的天才科学家。图谋着征服世界，为了打倒阿拉蕾而制作了“奶糖人”系列机器人。



6格	わたしは地球の总支配者になるのだ——っ！！
5格	オレはナウ～イ水すまし～
4格	天才だ……！
1格	隐身，一定时间内对手看不到你

七龙珠

孙悟空

是在地球长大的，极度纯洁善良塞亚人。虽然多次陷入危机，但都依靠严酷的修炼和天生那不死心的性格而不断地打败强大的敌人。



7格	こいつが超ベジット!
6格	またな!
5格	オレはおこったぞー!!
4格	フ、フトンが…… ふっとんだ!
3格	优胜いただき!
2格	じゃケッコンすっか! んだ!
1格	增加当前角色的攻击力。

贝吉塔

以宇宙最强为目标的高傲的塞亚人。是惑星"贝吉塔"的王子，以身为塞亚人而骄傲。和孙悟空是很好的竞争对手。



5格	オレは……超ベジータだ!
4格	サイヤ人は战斗族だっ!!
3格	きたねぇ花火だ
2格	うごけないサイヤ人必要ない
1格	增加当前角色的攻击力。

孙悟饭

是孙悟空的儿子。作为短笛的弟子，对其十分尊敬。平常的性格老实而和善，不过当其愤怒时会爆发出无与伦比的力量。



5格	もうゆるさないぞ おまえたち……
4格	わ わかりましたやってみます……
3格	魔闪光!
2格	うわーーん!!
1格	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果。

小林

3格	气圆斩!!
2格	太阳拳!!
1格	隐身，一定时间内对手看不到你。

短笛

是企图征服世界的"短笛大魔王"的分身，在与孙悟饭共同生活的过程中，自己的心态发生了变化。最后为了解救地球的危机而与悟空共同作战。



5格	本当の名もわすれてしまつた ナメック星人
4格	本气でやろう!
1格	无敌，一定时间受攻击无效。(短笛)
1格	战斗画面的视野变广。(神样)
1格	使属性攻击无效。(ネイル)

悟天克斯

是孙悟天、特兰克斯两人的合体。对自己的实力拥有绝对的自信，在精神和时间的房间内和魔人布欧进行决战。总是像英雄一样华丽地登场。



5格	イエーーイ!!
4格	おわった……
3格	パンパカパーン
1格	当前角色移动速度上升。(特兰克斯)
1格	当前角色移动速度上升。(悟天)

火影忍者

漩涡鸣人

是木叶村隐之里内最让人吃惊的忍者，体内封印着九尾妖狐。爱表现自己，以成为拥有"火影"称号的最强忍者而努力着。



7格	(没台词)
6格	まっすぐ自分の言叶は曲げねェ… それがオレの忍道だ
5格	ぜってー胜つ!!
4格	いや……おいろけの って言うんっスけど……
3格	ブゥ～
2格	火影はオレの梦だから
1格	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果

宇智波佐助

以向消灭全族的哥哥复仇为惟一生存目的的"宇智波一族"的末裔。能力十分强，是忍者学院中的精英。招牌技能是千鸟。



7格	（没台词）
6格	よう ウスラトンカチ
5格	时间がかかる……
4格	オレはお前とも斗いたい……
3格	お前 うざいよ
2格	写轮眼！
1格	战斗角色的移动速度上升

春野 樱

与鸣人和佐助同属一个行动小组。对查克拉的控制力很好，在幻术的使用上很有才能。平时十分文静，但有时会变成性情暴躁的"内在小樱"。



5格	今度は私も一绪に！
4格	今度は私の后ろ姿をーしっかり见ててください！
3格	解！！
2格	（无台词）
1格	回复角色所受的状态变化

旗木卡卡西

从好友那里继承了拥有看穿对方技和术并再现的"写轮眼"。因此被成为"写轮眼的卡卡西"，并因为其复制能力而闻名。



5格	オレの仲间は绝对杀させやしなーいよ！
4格	ドン
3格	オレと战え
2格	忍者をやめろ
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

奈良鹿丸

3格	スッ
2格	计算通りだ！
1格	属性攻击无效。

李洛克

3格	大切な人を守る时！
2格	天使だ君は！
1格	当前角色攻击力上升。

日向雏田

3格	白眼！
2格	スッ
1格	战斗画面的视野变广。

日向宁次

3格	白眼！
2格	人は 决して变わることなど出来ない！
1格	战斗画面的视野变广。

猎人

冈·费雷格斯

为了找到不知去向的父亲，他以成为猎人为开端开始了冒险。强化系的念能力者。



5格	ビイイイイ
4格	「オレの最高の友达だ」って！！
3格	あいつは オレ一人でやる
2格	ジャン！！ケン！！
1格	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果

酷拉皮卡

3格	命をかける
2格	2人を取り终す……！
1格	使属性攻击无效。

基路亚·揍敌客

传说的暗杀家族揍敌客家的老三。在猎人考试中与小冈相遇，找到了自己的目标并告别了暗杀业。是变化系的念头能力者。



3格	やる？ 2次试验
2格	何した？
1格	当前角色移动速度上升。

棋魂

近藤 光

3格	右上スミ小目
2格	オレはプロになる！
1格	一定时间内陆续回复HP。

吹奏吧！嘉卡！

ジャガージュン市



是音乐学院的笛子系讲师，能够吹奏出笛子所演奏不出的音乐，是个神奇的家伙。

6格	生きるの乐しいなあ チクショ～
5格	大丈夫 梦～眠さん？
4格	昨日は水とまゆ毛しか食べてません……
3格	フガッ……あああかえりジャガーすわ～ん
2格	くそ山クサ郎……
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

ピヨ彦

3格	ゾウさんの笛
2格	すごいの出しちゃったー！
1格	回复当前战斗角色的HP。

浜渡浩满

3格	ち……ちょっとなんだいこのコ……？ 拙者の事じーっと见てるYO－！
2格	だよねー
1格	隐身，一定时间内对手看不到你。

黑猫

伊芙



由纳米机器研究制造出的“生物兵器”，拥有变身为各种形状的“变身·变形”能力。由于求助于史恩而开始给予他们帮助，目标是超越托雷。

5格	あなたを倒す 私の能力の全てをかけて……!!
4格	私まだ实力でトレインに胜ってないから
3格	变身！人鱼！！
2格	やくにたつでしょ？ わたし……
1格	回复当前战斗角色的HP。

托雷＝哈特涅特

3格	……充电完了だ
2格	不吉を届けに来たぜ
1格	当前角色移动速度上升。

史恩＝波尔菲德

3格	支配眼！
2格	にわか网に注意ってな……！
1格	无敌，一定时间受攻击无效。

武装练金

武藤和树



被人造生命体杀死后由战斗“斗贵子”用核铁代替心脏从而复活的炼金战士。使用武装炼金“突击枪”，是个能自始至终都贯彻自己信念，拥有很强意志的少年。

6格	逝くのはオマエ独けだ！
5格	（没有台词）
4格	W－武装练金！！
3格	武装练金！！
2格	恼杀！カズキキッス
1格	当前角色移动速度上升。

死神BLEACH

黑崎一护



能看见魂魄的高中生……和死神朽木路琪亚相遇后成为了代理死神，替她执行消灭虚的任务。但实际上他体内也沉睡着死神的力量，力量的来源是个谜。

7格	（没有台词）
6格	よう
5格	助けに来たぜ
4格	『斩月！！』
3格	装☆着！！
2格	おわぁ！
1格	攻击随机发挥两倍效果。

朽木ルキア



尸魂界名门朽木家的女子，兄长是护庭十三队六番队队长。在人界为了保护一护和其家人而被虚攻击丧失了死神之力。十分喜欢绘画，但并不拿手……

3格	……礼など……言わぬぞ 莫迦者…
2格	ボハハハハーーッ！
1格	使属性攻击无效。

爆烈鼻毛真拳

ボボボーボ・ボーボボ

和毛发狩猎队战斗着的"毛之王国"的幸存者。使用炸裂般的力量和鼻毛真拳来和毁灭祖国的玛鲁哈凯帝国作战。起鼻毛和腋毛都拥有很强的攻击力。



7格	鼻毛真拳新超绝奥义
6格	キサマの悪の魂を洗い流してやるぜ!!
5格	复活のところてんマグナム! (+ところ天の助)
4格	ふざけるなー!! (+田乐マン)
3格	甘えるなー!!
2格	キサマ毛狩り队だなぶっつぶす!!
1格	攻击随机发挥两倍效果。

首领パッチ

"爆裂组"的老伯,究极的"爆裂者",和ボーボボ一起对抗毛发狩猎队。能够释放迷之电子光束。



7格	来たか お前达!
6格	自分スッパイですから!!
5格	「首领パッチ一味だろがぁ!!」
4格	植えて下さい
3格	ヤッ君……
2格	はっ!これはリストラ!!
1格	铁壁,受到攻击不会后退。

ところ天の助

3格	幸せの「ぬ」のハンカチ お前か一!!
2格	○×商事の株を全部买い占めろ
1格	隐身,一定时间内对手看不到你。

ヘッポコ丸

3格	バブ~
2格	バブー
1格	使属性攻击无效。

野球长打王

猿野天国

3格	十二支をナメんじゃねえぞ!
2格	ボクと一绪の墓に入ってください
1格	当前角色攻击力上升。

游☆戏☆王

武藤 游戏

性格软弱的游戏迷。将没人能解开的"千年之谜"解开后,另一人格"暗人格"开始呈现,令主角和同伴被卷入了极为残忍的"暗之游戏"之中。



6格	これが结束の力だ!
5格	ペガサスはオレが倒す!!
4格	オレの胜ちだマリク
3格	オレの胜ちだ……
2格	やるな!相棒!!
1格	隐身,一定时间内对手看不到你。

幽☆游☆白书

浦饭幽助

皿屋敷中学的超级不良少年。为了让小孩免受车祸而丧生,之后通过了阎罗王给予的考验而复活。此后,拥有超高灵力的他成为了灵界侦探,解决了众多的事件并击败了敌人。继承有魔族的血统。



6格	觉醒
5格	あんたの全てを坏してオレが胜つ
4格	ケンカの数なら负けてね一一!!
3格	目ェ异ましたら言つとけや
2格	くらええ一一!
1格	攻击随机发挥两倍效果。

藏马

3格	さあおしおきの时间だ
2格	「死」にすら值しない
1格	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长。

飞影

3格	见せたやる极めた黑龙波をな
2格	邪王炎杀剑
1格	战斗画面的视野变广。





浪客剑心～明治剑客浪漫谭～

绯村剑心

驱使飞天御剑流，驰掣于幕末的传说刽子手“绯村拔刀斋”。而在明治时期的现在，为了补偿自己过去的罪孽而使用逆刃刀做为武器。以自己的能力来帮助他人，发誓决不杀人。



6格	おおおツ！！
5格	目醒める时は今なんだ！！
4格	乐州派维新志士绯村拔刀斋
3格	大した杀人剑だ
2格	おろ？
1格	当前角色移动速度上升。

相乐左之助

3格	俺は负けねェ
2格	喧哗屋の斩左だ
1格	铁壁，受到攻击不会后退。

斋藤一

3格	无论 死ぬまで
2格	阿呆が…
1格	攻击随机发挥两倍效果。

ONEPIECE（海贼王）

莫奇・D・路飞

以世界第一秘宝“ONEPIECE”为目标的草帽海贼团团长，同时也是橡胶果实的能力者。经常锻炼，拥有很强的格斗技，无论什么强敌都能打飞。



7格	死んでもやらん！（＋アフロ）
6格	だからおれは！黄金の钟を鸣らすんだ
5格	おれはお前を越えていく！
4格	こっからがケンカだぞ！
3格	死ぬことは恩返しじゃねェぞ！
2格	サンジのマネ
1格	攻击力上升

乌索普

3格	キャプテン・ウソップ
2格	8千人の部下がいる！
1格	当前角色移动速度上升。

罗罗诺亚・索罗

是草帽海贼团的三刀流剑客，拥有“海贼猎人索罗”的别名。和死去亲友的刀一起，以成为名震天堂的世界第一刀大剑客为目标。



5格	少し燃えてきた……
4格	礼を言う
3格	飞ぶ斩击をみたことあるか？
2格	战るか？
1格	铁壁，受到攻击不会后退。

奈美

5格	私もう！何もいらない！
4格	トルネードにご注意下さい
3格	うるさいってのよあんた达！
2格	ごめんっ！
1格	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。

山治

5格	おれの名はサンジ海の一流料理人だ
4格	そのオカマおれが引き受けた
3格	胜ちマス！
2格	おやつです
1格	攻击随机发挥两倍效果。

妮柯・罗宾

5格	ひどい事するわ……
4格	反省したって许さない！
3格	私の愿いを叶える为よ！
2格	そ
1格	使属性攻击无效。







东尼东尼・乔巴

3格	おれの名前は『トニートニー・チョッパー』！
2格	医者ァ～～～っ！
1格	回复所有战斗角色的HP。

帮助卡片效果一览

雷门太郎	使属性攻击无效。
姉崎まもり	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。
ケルベロス	当前角色移动速度上升。
泷铃音	邻接的战斗角色待机中 HP 回复速度上升。
外村美铃	属性攻击无效。
真中淳平	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长。
外村ヒロシ	一定时间内对手看不到你。
山本武	使属性攻击无效。
世川京子	回复当前战斗角色的 HP。
お登势	战斗角色的攻击随机发挥两倍效果
お妙	回复所有战斗角色的 HP。
ヅラ	当前角色移动速度上升。
近藤	战斗画面的视野变广。
长谷川	使属性攻击无效。
缠	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。
マリア	使属性攻击无效。
日暮	隐身，一定时间内对手看不到你。
道莲	当前角色攻击力上升。
ホロホロ	一段时间内受到攻击无效
まん太	隐身，一定时间内对手看不到你。
阿弥陀丸	和台词卡片进行组合……
ジョニィ	回复角色所受的状态变化。
ゴリ	战斗画面的视野变广。
ハルコ	邻接的战斗角色待机中 HP 回复速度上升。
リーバー	回复当前战斗角色的 HP。
ラビ	攻击随机发挥两倍效果。
ミサ	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。
河村	铁壁，受到攻击不会后退。
甘	回复当前战斗角色的 HP。
迹部	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长。
千兵卫	回复角色所受的状态变化。
龟仙人	邻接的战斗角色待机中 HP 回复速度上升。
ブルマ	邻接的男战斗角色待机中必杀槽增长。
デンデ	回复所有战斗角色的 HP。
仙豆	回复当前战斗角色的 HP。
ポタラ	和台词卡片进行组合……
自来也	一定时间内不会受到攻击
纲手	回复漫画框内所有角色的 HP
九尾	和台词卡片进行组合……
咒印	和台词卡片进行组合……
レオリオ	回复当前战斗角色的 HP。
ヒソカ	回复角色所受的状态变化。
ビスケ	当前角色攻击力上升。
高菜	隐身，一定时间内对手看不到你。
ハメ字郎	回复所有战斗角色的 HP。
ボギー	回复角色所受的状态变化。
パピヨン	一定时间，回复当前战斗角色的 HP。
ブラボー	铁壁，受到攻击不会后退。
サヤ	隐身，一定时间内对手看不到你。
斩月	和台词卡片进行组合……
夜一	当前角色移动速度上升。
恋次	当前角色攻击力上升。
日番谷	当前角色攻击力上升。
ビュティ	回复当前战斗角色的 HP。
破天荒	当前角色攻击力上升。
ソフトン	一定时间内不会受到攻击
鱼雷ガール	当前角色移动速度上升。
田乐マン	一定时间，回复当前战斗角色的 HP。
サービスマン	回复角色所受的状态变化。
コバッチ	攻击随机发挥两倍效果。
犬饲冥	邻接的女战斗角色待机中必杀槽增长。
牛尾御门	一定时间，回复当前战斗角色的 HP。
鸟居凤	回复当前战斗角色的 HP。
ブラックマジシャン	和台词卡片进行组合……
エクゾディア	和台词卡片进行组合……
オシリスの天空龙	和台词卡片进行组合……
オベリスクの巨神兵	和台词卡片进行组合……
ラーの翼神龙	和台词卡片进行组合……
桑原和真	铁壁，受到攻击不会后退。
神谷薰	回复当前战斗角色的 HP。
アフロ	和台词卡片进行组合……

双人合体技

在游戏中，还有“努力、友情、胜利”这三张不属于任何作品的卡片。它们的作用是让两名战斗角色能够在战斗中发动超强的双人合体技。玩家要在漫画框内装备拥有双人技的两个战斗角色和这三张帮助卡片。三张卡片要各自相邻，和两个战斗角色也要相邻，这样便会在三张卡片上看到箭头。战斗中点击这三张卡片便可发动超级双人技了。双人合体技十分强劲，能够给予敌人强烈的打击。



合体技	角色
超·螺旋元气弹	悟空、鸣人
ゴムゴムのオラオラ！！	路飞、承太郎
二人のファイナルフラッシュ！	贝吉塔、首领パッチ
泽井版オシリスの天空龙	武藤游戏、ボーボボ
死ぬ气弹？	ツナ/リボーン、ジャガー
立ち读みパラダイス！	银、卡卡西
钱是为我而存在的！	两、奈美
大后光月牙	麻苍叶、黑崎一护
巫力增幅灵丸	安娜、幽助
写轮眼世界 包围刃	迪奥、佐助
ウイングクロスショット	亚连·沃克、伊芙
んちゃはめ炮	阿拉蕾、悟天克斯
フュージョン·ボツ魔炮！	短笛、马西立特博士
Wジャンケン！	孙悟饭、小冈
反省したって、しゃーんなろー！	小樱、罗宾
恼杀！メロリンキッス！！	武藤和树、山治
奥义！三千龙闪！	剑心、索罗



全关卡人物卡片收集条件一览!



J世界由于世界尽头的某人而陷入了危机之中。为了解救这里，守护者JUMP海盗一直在J世界等待着英雄的到来。玩家要在任务关卡中扮演救世主，集合同伴的力量来解救这个世界。在J世界中一共有四个岛屿，里面有各种关卡。有以K.O对手为主要目的的“战斗”，在各种奇怪限制条件下进行挑战的“任务”想要获得新同伴和新力量就要满足每个关卡的条件，得到卡片。下面就为大家例举一下所有关卡的卡片得到方法!

第一大陆 始まり草原

1-1 草原

游戏的第一关，会在J世界使者的引导下进行基本操作的训练。练习左右移动，两段跳跃，以及落下平台。然后是用十字键和攻击键的组合来使出各种攻击技，将对手K.O。

1-2 草原

在限定时间内打破10个罐子。

1-3 草原

教学关。练习用十字键和轻/重攻击键的组合来使出各种攻击技，将对手K.O后要练习必杀技。

1-4 草原

教学关。练习防御、防御反击和防御反弹等防御技能。然后是使用下屏的各种卡片。

1-5 ゴーイングメリー

过关条件:K.O对手得一点，被K.O或全灭扣一点。时间结束后得点最高就过关。(此类关卡十分多，以后过关条件一律写为“战斗关卡”。)

卡片2:K.O数在3次以上。

卡片3:一次也没有被K.O。

卡片4:使用辅助卡5次以上。

1-6 草原

教学关。了解卡片之间的属性关系(力>知>笑>力)，当属性相克时攻击力为1.5倍，同时属性攻击时打出的光是绿色的。之后要顺序按动两个战斗角色使出梦幻连击。

1-7 草原

过关条件:将关卡中的墙壁全部打破。

卡片2:战斗中不使用弱攻击(B键)。

卡片3:战斗中不使用强攻击(Y键)。

卡片4:战斗中不使用必杀技(X键)。

1-8 无敌要塞ザイガス

卡片1:过关(战斗关卡)。

卡片2:一次也没被K.O过。

卡片3:将对手打出场外1次以上。

卡片4:将对手打出场外2次以上。

卡片5:将对手打出场外3次以上。

1-9 草原

过关条件:利用下+B键或下+Y键这两种防御反击技将宝箱打飞20次。

卡片2:过关时剩余时间超过30秒。

卡片3:过关时剩余时间超过40秒。

卡片4:战斗中不使用弱攻击(B键)。

1-10 グレートスピリッツ

卡片1:过关(战斗关卡)。

卡片2:K.O数在3次以上。

卡片3:一次也没被K.O过。

卡片4:属性攻击击中20次以上。

1-11 草原

卡片1:过关(战斗关卡)。

卡片2:装备卡片12个以上。

卡片3:装备10个帮助角色。

卡片4:装备5个辅助角色。

卡片5:强攻击攻击次数在20以上。



2-1 草原

教学关。一些画面信息的说明，1P/2P代表了角色的相对位置，白旗下的数字是当前所处的排名。

2-2 草原

教学关。下+A键可从空中快速落下。用下+B/Y键可将宝箱等物品打飞。战斗角色被打死就和另一战斗角色切换，死光就算全灭一次。利用弱攻击+强攻击+必杀技这三个攻击的配合很容易形成连击。将对手打出墙壁外就算对方出场了。



3-1 草原

卡片1:过关(战斗关卡)。

卡片2:过关时J魂全满。

卡片3:我方全部战斗角色J魂全满。

3-2 万事屋银ちゃん

卡片1:过关(战斗关卡)。

卡片2:一次也没有被打出场外。

卡片3:一次也没被K.O过。

卡片4:战斗中只使用属性攻击。

卡片5:只把对手打出场外而过关。

3-3 草原

过关条件:在限定时间内不受到包括炸弹爆炸在内的任何伤害。

卡片2:使用必杀技3次以上。

卡片3:必杀技攻击到30次以上。

卡片4:没有使用空中跳跃。

3-4 神谷道场

过关条件:将对手全部K.O，我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。

卡片2:K.O数在3次以上。

卡片3:一次也没被K.O过。

卡片4:切换角色在5次以下。

卡片5:没有受到属性攻击。

3-5 草原

过关条件:打破铁桶可得1分，时间结束前得到规定的分数。

卡片2:过关时剩余时间超过30秒。

卡片3:没有受到任何伤害。

3-6 神谷道场

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:属性攻击击中20次以上。
卡片3:将所有对手打出场1次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。

4-1 ゴーイングメリー

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:辅助技攻击10次以上。
卡片4:双人合体技击中20次以上。
卡片5:属性攻击击中20次以上。

4-2 无敌要塞ザイガス

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:弱攻击攻击次数在20以上。
卡片3:强攻击攻击次数在20以上。
卡片4:辅助技攻击10次以上。

4-3 グレートスピリッツ

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外2次以上。
卡片3:将对手打出场外3次以上。
卡片4:装备了5个辅助角色。
卡片5:一次也没被K.O过。

4-4 万事屋银ちゃん

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:把2P打出场两次以上
卡片3:把3P打出场三次以上
卡片4:一次也没有被打出场外。
卡片5:一次也没被K.O过。



5-1 草原

过关条件:破坏箱子获得水果可得到点数,限定时间内分数比对手高便可。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。

5-2 双殛

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:剩余一半以上的J魂。

5-3 草原

过关条件:打破铁桶可得1分,时间



结束前得到规定的分数。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:没有受到任何伤害。

5-4 双殛

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:过关时J魂全满。
卡片3:将所有对手打出场1次以上。

第二大陆 放浪的沙漠

1-1 冲击!!

过关条件:破坏箱子获得金币可得到点数,限定时间内分数比对手高便可。
卡片2:不使用强攻击(Y键)。
卡片3:不使用弱攻击(B键)。
卡片4:分数比第二名高8点以上。

1-2 アリゾナ沙漠

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:过关时J魂在一半以上。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:弱攻击攻击次数在20以上。

1-3 冲击!!

过关条件:将对手给K.O便可。反之被K.O或时间结束则算失败。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。
卡片4:必杀技攻击到30次以上。
卡片5:辅助技攻击10次以上。

1-4 冥界の扉

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:弱攻击攻击次数在20以上。
卡片3:强攻击攻击次数在20以上。
卡片4:将所有对手打出场1次以上。
卡片5:将所有对手打出场3次以上。

1-5 冲击!!

过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。
卡片4:使用梦幻连技5次以上。
卡片5:使用辅助技5次以上。

1-6 歪世界の馆

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:辅助技攻击10次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。
卡片4:必杀技攻击到30次以上。
卡片5:将所有对手打出场1次以上。

1-7 冲击!!

过关条件:打坏木桶得1点,时间结束后分数比对手高便可。
卡片2:没有受到任何伤害。
卡片3:获得10点以上。
卡片4:对手得分在5点以下。

1-8 终末の谷

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没有被打出场外。
卡片3:将所有对手打出场1次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。

1-9 冲击!!

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:漫画框内没装备四格的战斗角色。
卡片3:漫画框内没装备五格的战斗角色。
卡片4:装备卡片12个以上。
卡片5:装备了5个辅助角色。

1-10 冲击!!

过关条件:在限定时间内不受到包括炸弹爆炸在内的任何伤害。
卡片2:使用必杀技(X键)3次以上。
卡片3:辅助技攻击30次以上。
卡片4:必杀技攻击到30次以上。
卡片5:没有使用空中跳跃。

1-11 DIOの馆

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。
卡片4:漫画框内有10个帮助角色。
卡片5:属性攻击击中20次以上。

2-1 冲击!!

过关条件:将对手给K.O便可。反之被K.O或时间结束则算失败。
卡片2:剩余一半以上的J魂。
卡片3:辅助技攻击10次以上。



卡片4:必杀技攻击到30次以上。
卡片5:过关时J魂全满。

2-2 大きい笛
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。
卡片4:战斗中只使用属性攻击。
卡片5:没有受到属性攻击。

3-1 アリゾナ沙漠
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:剩余一半以上的J魂。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:过关时必杀槽全满。
卡片5:一次也没被K.O过。

3-2 冥界の扉
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:把2P打出场两次以上
卡片3:一次也没有被打出场外。
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:将所有对手打出场3次以上。

3-3 歪世界の馆
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:漫画框内没装备六格的战斗角色。
卡片3:K.O数在3次以上。
卡片4:将对手打出场外1次以上。
卡片5:分数比第二名高6点以上。

3-4 终末の谷
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:使用必杀技(X键)3次以上。
卡片3:使用梦幻连技5次以上。
卡片4:使用双人合体技5次以上。
卡片5:双人合体技击中20次以上。

4-1 歪世界の馆
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:属性攻击击中20次以上。
卡片3:没有受到属性攻击。
卡片4:战斗中只使用属性攻击。

5-1 终末の谷
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。





卡片4:将所有对手打出场1次以上。

第三大陆 激斗之街

1-1 街
过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。

1-2 东京スタジアム
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:分数比第二名高6点以上。
卡片4:分数比第二名高8点以上。

1-3 街
过关条件:用下+B/Y键等防御攻击打中宝箱,限定时间内获得规定点数。
卡片2:战斗中不使用强攻击(Y键)。
卡片3:过关时剩余时间超过30秒。
卡片4:没有使用空中跳跃。

1-4 アリーナテニスコート
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:将对手打出场外3次以上。
卡片5:一次也没有被打出场外。

1-5 街
过关条件:破坏箱子获得水果可得到点数,限定时间内分数比对手高便可。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。
卡片4:没有受到任何伤害。

1-6 十二支高校グラウンド
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:剩余一半以上的J魂。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:一次也没被K.O过。

1-7 街
过关条件:在限定时间内不受到包括炸弹爆炸在内的任何伤害。
卡片2:使用必杀技(X键)3次以上。
卡片3:辅助技攻击10次以上。

卡片4:必杀技攻击到30次以上。

1-8 龟有公园前派出所
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:剩余一半以上的J魂。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:属性攻击击中20次以上。
卡片5:没有受到属性攻击。

1-9 街
过关条件:打坏木桶得1点,时间结束后分数比对手高便可。
卡片2:获得10点以上。
卡片3:对手得分在5点以下。
卡片4:没有受到任何伤害。

1-10 死神界
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没有被打出场外。
卡片3:将对手打出场外1次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:将所有对手打出场1次以上。

1-11 街
过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:漫画框内只有笑属性的战斗角色。
卡片3:漫画框内只有知属性的战斗角色。
卡片4:漫画框内只有力属性的战斗角色。
卡片5:双人合体技击中20次以上。

1-12 岚泉祭
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:不使用弱攻击(B键)。
卡片3:将所有对手打出场1次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。

1-13 街
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:强攻击攻击次数在20以上。
卡片3:辅助技攻击10次以上。
卡片4:必杀技攻击到30次以上。
卡片5:使用梦幻连技5次以上。

2-1 DIOの馆
卡片1:过关(战斗关卡)。





卡片2:使用双人合体技5次以上。
卡片3:双人合体技击中20次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。

2-2 东京スタジアム

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:分数比第二名高4点以上。
卡片3:分数比第二名高6点以上。
卡片4:不使用必杀技(X键)。
卡片5:将对手打出场外3次以上。

2-3 アリーナテニスコート

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:一次也没有被打出场外。
卡片4:将所有对手打出场1次以上。
卡片5:将所有对手打出场3次以上。

2-4 十二支高校グラウンド

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。

2-5 大きい笛

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:装备10个帮助角色。
卡片3:装备5个辅助角色。
卡片4:分数比第二名高4点以上。
卡片5:一次也没被K.O过。

2-6 龟有公园前派出所

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:必杀技攻击到30次以上。
卡片3:K.O数在3次以上。
卡片4:过关时J魂全满。
卡片5:一次也没被K.O过。

2-7 ツナの家

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:把对手全体打出场一次以上

2-8 岚泉祭

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。

卡片4:辅助技攻击10次以上。

3-1 街

过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:使用必杀技(X键)3次以上。
卡片3:使用辅助技5次以上。
卡片4:使用梦幻连技5次以上。
卡片5:剩余一半以上的J魂。

3-2 ツナの家

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:将对手打出场外3次以上。
卡片5:一次也没有被打出场外。

4-1 街

过关条件:打坏木桶得1点,时间结束后分数比对手高便可。
卡片2:不使用弱攻击(B键)。
卡片3:强攻击攻击次数在20以上。(Y)

4-2 湘北高校体育馆

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:过关时必杀槽全满。



第四章 决战的大地

1-1 森

过关条件:用下+B/Y键等防御攻击打中宝箱,限定时间内获得规定点数。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:战斗中不使用强攻击(Y键)。
卡片4:战斗中不使用弱攻击(B键)。
卡片5:没有使用空中跳跃。

1-2 ハンター协会の飞行船

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:过关时必杀槽全满。
卡片4:一次也没有被打出场外。
卡片5:将对手打出场外3次以上。

1-3 森

过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:过关时剩余时间超过30秒。
卡片3:过关时剩余时间超过40秒。
卡片4:战斗中不使用必杀技(X键)。
卡片5:战斗中不使用强攻击(Y键)。

1-4 L·X·Eアジト

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:使用双人合体技5次以上。
卡片3:角色切换次数在五次以下
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:战斗中只使用属性攻击。

1-5 森

卡片1:过关(击毁全部墙壁)
卡片2:战斗中不使用必杀技(X键)。
卡片3:过关时J魂全满。
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:全部的战斗角色J魂全满

1-6 エクソシスト总本部

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:剩余一半以上的J魂。
卡片4:装备了5个辅助角色。
卡片5:一次也没被K.O过。

1-7 森

过关条件:将对手给K.O便可。反之被K.O或时间结束则算失败。
卡片2:漫画框内只有力属性的战斗角色。
卡片3:没有使用空中跳跃。
卡片4:过关时剩余时间超过30秒。
卡片5:过关时剩余时间超过40秒。

1-8 神龙

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:必杀技攻击到30次以上。
卡片3:一次也没有被打出场外。
卡片4:一次也没被K.O过。
卡片5:将所有对手打出场1次以上。

2-1 森

卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:双人合体技击中20次以上。
卡片4:战斗中只使用属性攻击。
卡片5:过关时剩余时间超过30秒。





2-2 宇宙の棋盘
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:过关时必杀槽全满。
卡片4:过关时J魂全满。

3-1 死神界
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:将对手打出场外3次以上。
卡片5:一次也没被K.O过。

3-2 ハンター协会の飞行船
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:将对手打出场外1次以上。
卡片4:将对手打出场外2次以上。
卡片5:一次也没被K.O过。

3-3 L·X·Eアジト
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:使用梦幻连技5次以上。
卡片3:漫画框内没装备五格的战斗角色。
卡片4:装备5个辅助角色。
卡片5:装备10个帮助角色。

3-4 エクソシスト总本部
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:分数比第二名高2点以上。
卡片3:分数比第二名高4点以上。
卡片4:分数比第二名高6点以上。
卡片5:分数比第二名高8点以上。

3-5 宇宙の棋盘
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:一次也没被K.O过。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:将所有对手打出场1次以上。

3-6 神龙
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:辅助技攻击10次以上。
卡片3:装备5个辅助角色。
卡片4:属性攻击击中20次以上。
卡片5:将对手打出场外2次以上。

3-7 崩坏!
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:装备10个帮助角色。
卡片3:漫画框内没装备四格的战斗角色。
卡片4:漫画框内没装备五格的战斗角色。
卡片5:漫画框内没装备六格的战斗角色。

3-8 センベエさんの家
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:K.O数在3次以上。
卡片3:一次也没被K.O过。
卡片4:没有使用空中跳跃。
卡片5:过关时J魂全满。

3-9 森
过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:角色切换次数在五次以下。
卡片3:双人合体技击中20次以上。
卡片4:装备5个辅助角色。
卡片5:装备10个帮助角色。

4-1 森
过关条件:在限定时间内不受到包括炸弹爆炸在内的任何伤害。
卡片2:使用辅助技5次以上。
卡片3:没有使用空中跳跃。

4-2 暗黑武术会会场
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:漫画框内只有知属性的战斗角色。
卡片3:一次也没被K.O过。

4-3 森
过关条件:将对手全部K.O,我方任意角色被K.O或时间结束就算失败。
卡片2:装备5个辅助角色。
卡片3:装备10个帮助角色。



4-4 暗黑武术会会场
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:分数比第二名高8点以上。
卡片3:将所有对手打出场1次以上。
卡片4:把3P打出场三次以上

5-1 神龙
卡片1:过关(战斗关卡)。
卡片2:将对手打出场外1次以上。
卡片3:将对手打出场外2次以上。
卡片4:一次也没有被打出场外。

关于全卡片的收集

游戏中几乎所有的卡片都可在完成关卡后得到，全卡片一共有657枚。并不是所有的关卡都能在一开始进入。隐藏关卡要求你在通关后收集的卡片达到一定数量。这样有隐藏道路的关卡上会出现感叹号来提示你。此时进入并过关就可以开启隐藏道路了。游戏中的隐藏卡片分别对你的战斗次数和拥有卡片数有要求。努力将所有卡片收集全吧!







恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架

NDS	恶魔城 苍月的十字架
	◆Konami◆ACT◆2005年8月25日◆日版
	◆1～2人◆自带记忆功能◆4980日元
	◆对应周边未定◆推荐玩家年龄：12岁以上
	恶魔城ドラキュラ 苍月的十字架

备受期待的本作终于发售了，动听的音乐、精美的画面、良好的手感，本作各方面都体现出极高的水准。好了，我也不多说，下面为大家奉上精心制作的详细剧情攻略，希望大家喜欢。

《恶魔城 苍月的十字架》完美剧情攻略

按键解说	
A	发动武器必杀技
B	跳跃
X	切换A/B装备（获得特定战魂后）
Y	普通攻击
L	疾退
R	发动蓝魂能力
↑+Y	发动红魂能力
Select	切换上屏的画面（地图/状态）
Start	打开主菜单
L+R+Select+Start	游戏复位

主菜单解说	
Equip	装备武器或者战魂（左右可切换）
Use item	使用道具
Ability	查看获得的特殊能力，可开启和关闭能力
Sleep	中断游戏
Config	自由设定按键
Enemy	查看敌人资料
Library	查看游戏用语及关键词
Magic Seal	查看已获得的魔封阵，可以自由练习

关于战魂

同前作一样，战魂分为3种，按颜色来区分，红色大多是攻击类，↑+Y发动，需要消耗MP；蓝色大多是防御类，按R键发动后持续产生效果，不断消耗MP；而黄色大多为辅助类，装备后即发挥效果。注意很多战魂具备升级能力，收集数目越多效果越强。

能力值解说	
ATK	附加武器后的攻击力
DEF	防御力
STR	力量（影响攻击力）
CON	强壮度（影响防御力及HP）
INT	智慧（影响战魂的攻击力）
LCK	幸运（影响战魂、金钱、道具的出现几率）

状态解说	
GOOD	通常状态
POISON	中毒（攻击、防御大减）
CURSE	诅咒（MP快速减为0）
STONE	石化（不能动弹）

特别提示——与《晓月》的联动

插入《晓月》的卡带（如果使用EZ、XG等烧录卡，请去除引导程序）在NDS中，然后开始本作，可获得特别的奖励道具——稀有戒指（レアリング），作用是提高稀有物品出现几率。注意只有开始新游戏时这个联动才有效，所以在攻略开始前特别提示。

剧情攻略始动

我的名字叫来须苍真，是一名普通的高中生，2035年突然出现的日食事件改变了我的命运，我发现自己竟然是魔王德拉古拉的化身，这一切来得实在太突然，但是最后我在众多同伴的帮助下，破除了“混沌”的咒怨，打破魔王在我身上转世的宿命，终于回复到正常的生活。1年过去了，我的生活波澜不惊，但是与弥娜的情谊越来越深厚……

序章

城市的街头，苍真与弥娜又谈起了1年前的那个事件。

“苍真君，那件事已经过去1年了呢。”

“是啊，很快。”

“那时候你使用怪物的力量……”

“你是说支配之力吗？自那时从德拉古拉的城堡中出来后，那个力量就消失了，以前不是告诉过你了吗？”

“是，可是，总是有种不好的预感。”

“是你太过担心了。这1年来，我根本没有使用过那个力量……”

一个神秘的黄发女子突然闪现在二人面前，她穿着古怪的巫女装束，身上透出一股说不出的邪气。

“你就是来须苍真？”神秘女子冷冷地问道。

苍真不禁皱眉：“是，你是谁？”

“我的名字叫塞利亚。”

眨眼间，塞利亚突然召唤出一只骷髅：“受死吧！”。弥娜禁不住发出一声尖叫。

“退到我身后。”苍真的口吻明显带着命令味道，虽然明知自己此时根本没有对抗怪物的力量，但是为了弥娜苍真也顾不得那么多了。

突然一个熟悉的声音传来：“苍真，你也退下。”一个黑衣男子匆匆赶来。

“有角先生！”弥娜兴奋得叫出来。

“哼！有角幻也，你少来捣乱。”塞利亚抬起双手，张开一道结界隔开了苍真。

“可恶，接住这个！”眼看无法穿过结界，有角幻也扔给苍真一把匕首。

苍真麻利地接过匕首，顺势突进到骷髅跟前跟前刺出，“哗啦啦”，骷髅的白骨碎了一地——随即一个红色的战魂从白骨中飞出，迅速地融入苍真体内。苍真不禁叫了一声——已经有1年多没有感受到这种力量了，那个熟悉的力量，它又回来了——支配之力。

苍真的动作越来越矫健和自如，接下来的两个敌人被他不费吹灰之力干掉。



“来须苍真！”塞利亚咬牙说道，“今天就到此为止，我一定会让你死，我会不择手段。”说完，她便像来时一样在光芒中瞬间消失。

“有角，到底怎么回事，那个力量又回来了。”苍真不禁有些奇怪。

“你的力量并没有消失，自从那时从城堡中出来后，你不再需要那个力量，于是所有的魂都被解放了。”

“原来如此，没有魂，就没有支配的力量。对了，那个女人是谁？你知道吗？”

“她叫塞利亚·福尔托纳，是近来一个新兴邪教的教祖。”

“她为什么要杀苍真？”弥娜插嘴问到，想起刚才的一幕，她仍然心有余悸。

“苍真曾是魔王的转世，而她曾是德拉古拉的追寻者。”有角耐心地解释，

“她是想要消灭苍真，让德拉古拉重新转世。”

“啊！这样……”弥娜顿时忧虑起来。

“好了苍真，你没有必要管这个，接下来是我的事情。”说完，有角幻也转身离开，看来他不想让苍真陷入这件事情中，但是苍真却陷入了沉思，他想起塞利亚临走时留下的那句话——“我会不择手段！”

抬头间看到眼前正关切地注视着自己的弥娜，苍真突然被前所未有的恐惧感袭满全身。

数天之后，大雪纷飞的郊外，一个白色风衣的男子匆忙地前行着，从他的装束不难认出，

92

他就是苍真。

“这就是教团的本部了，哈马的情报看来没错。”苍真停下脚步自言自语地说道。

“哈哈哈！”后面传来一阵爽朗的笑声，“那当然没错了！”一个光头、络腮胡子的中年男人出现在苍真身后。

“你怎么也来了，哈马！”

“我没骗你吧，教团的本部就是这里。”

“的确是。哈马，你还是赶快回去吧。”

“那可不行。”哈马固执地说道，“从你那天来找我问教团的情报，我就知道你决定做一件很困难的事情，虽然我不想问你太多，但放着你不管也不行啊。老样子，我还是卖我的东西，你还是我的老顾客，我去找个好地方去。”说完，哈马自顾自先行而去。

苍真苦笑了一下，真拿这个老朋友没办法了。

从地图上消失的村子（地図から消した村）

出现敌人：1、2、4、5、6、7、9、10、11、12。

这个村子已经被各种魔物统治，丧尸和骷髅横行其中，在进入城堡的吊桥前，苍真遇到了洋子和尤利乌斯。他们从有角幻也那里得到了情报，赶来了这个地方调查教团。对于苍真的突然出现，他们也非常吃惊，尤其是尤利乌斯甚至还带有敌意。

“苍真，你应该知道，如果你再次堕入魔道，我会毫不犹豫地杀掉你。”

“我明白！”

“那么你来这里是为什么？”

“那个叫塞利亚的女人为了杀我，甚至想把弥娜卷进来，我绝对不允许这种事情发生。”

“原来是这样，那不多说了，我先行一步。”说完，尤利乌斯丢下了同行的洋子，飞身跳过护城河进入了城中，洋子气得直跺脚。



“那么说，你也是不愿回去的了？”洋子转头对苍真说道。

“当然！”苍真耸耸肩。

“好吧，拿上这个。”洋子递给苍真一本古旧的书，“这个是魔封阵。”

“魔封阵？干嘛用的？”

“塞利亚拥有制造魔法门的魔界之力，怪物们受这个力量的影响后怎么都不会被消灭，只有利用魔封阵才能完全封印它们。”

说完，洋子又教会苍真如何使用魔封阵。稍稍练习后，苍真已经完全掌握了。

由于两人无法跳过护城河，只好回头找寻其他的入城路线。苍真不禁在心里暗骂尤利乌斯：可恶的老头，自己进城了怎么不顺便把吊桥放下来？

这是游戏的第一个场景，敌人当然都比较弱，很快可以得到一把短剑，赶快把小刀换下来吧。进入BOSS房间之前，一定记得先到对面的存档房间存档（站在存档点按“↑”，然后选择“はい”）。

> **BOSS战——飞装甲**
>
> （フライングアーマー）
>
> BOSS的攻击方式主要是围绕两把剑展开，旋转攻击时，及时利用下铲可躲开。当横向飞出两把剑时，站在画面中央，等剑出现时跳起。总的来说没有太大难点，跳起来一下一下地打吧，有点耐心就行了，其间也可以装备骷髅的魂扔骨头。战胜BOSS后需要封印它，根据提示画一个“V”字便可了。

打败BOSS后取得“飞装甲”（フライングアーマー）的战魂，效果是减缓下落的速度，跳起按R键发动，BOSS战之后的一个房间立刻要用到。在左下角的房间里是洋子，对面的是武器商人哈马开的店。洋子这里可以进行武器与魂的合成，以及魂的解放，哈马那里可以进行购物。水闸前的隐藏房间里面可以得到2000元钱，用来多购买一些回复药吧，当然别忘了购买城堡地图（しろのちず）。打开水闸后，从护城河下方进入下一个场景——魔道研究栋。

魔道研究栋

出现敌人：3、7、8、11、13、14、15、16、12、19

这个地方弥漫着各种古怪的药水气味，大书橱里散落着各种魔法研究的书籍，瓶瓶罐罐随处可见，看来这里是专门研究魔法的学院。苍真一路前进，应付了不少难缠的敌人。

“你终于来了，苍真。”塞利亚出现在前进的路上，她的旁边还站着两名古怪的男子。其中一个头发火红的男子大声道：“啊哈，原来魔王就是这个小家伙。”

旁边那位黄发男子阴阳怪气地接口道：“头脑简单的家伙们常常会凭外表判断事物，所以他们常常会陷入麻烦。”

他的话显然激怒了红发男子：“你说什么？多米特利！”

看来黄发男子的名字叫多米特利，他回应道：“哼！我只是在陈述一个事实而已。”

塞利亚有点不耐烦了：“达里奥，多米特利，你们两个都住嘴。”

虽然都不服气，但两人都不再说什么，看来他们两人都是塞利亚的手下，那个红发男子的名字应该叫达里奥。

“失礼了，欢迎到我们教团的总部来。”塞利亚礼貌地对苍真说道。

“客套话就免了吧。”苍真不吃她的一套。

“因为你自己的原因，你怕有人会卷入这个事件中，对吗？”塞利亚一下子就猜到了苍真的来意。

苍真并没有致答，而是反问对方：“你们为什么要让魔王复活？”

塞利亚顿了一下说道：“这个世界的神是完全的‘善’，而相对的，必须要有一个完全的‘恶’来平衡。”

“那么说，如果这个世界追求一个完全的‘恶’，就必须要有一个魔王出现？”苍真开始慢慢明白对方的意图。

“也许是那样，也许不是那样。但是现在，魔界的力量开始变弱了，是必须要创造出一个魔王的时候了，而且非常紧急。”

苍真还想再问下去，达里奥不耐烦地说道：“问够了吧，让我快点把你这个小家伙干掉就是了。”

“先别慌，”塞利亚说道，“我还要来个测试。”

“测试？”达里奥有点不明白。

多米特利显然比达里奥更快地理解了：“魔王只有1个人，但是魔王候补却有我跟你两个。”

“哦，明白了。谁干掉这个家伙，谁就是真的魔王。”达里奥终于明白塞利亚的用意，两人留下挑衅的话后随即离开。

苍真此时才明白，原来，多米特利与达里奥都是拥有德拉古拉魔力的魔王候补者，两人都出生在德拉古拉灭亡的那一刻。

“苍真，有本事就突破我的机关，到最上阶来找我吧。”伴随着狂妄而尖利的笑声，塞利亚也消失在蓝光中。

这片区域的敌人开始变得难缠了，尤其是地上的史莱姆非常讨厌，建议先到左下角，可以得到一个防具（マフラー），然后开始探索吧。途中遇到的刺尾狮一定会让不少玩家大吃一惊，它在《晓月》里面可是堂堂的BOSS，如今怎么沦落到杂兵了，真是狼狈啊。地图的传送点初次出现，可以传送回最初的村子，如果觉得比较凶险，不妨回去买点回复药。BOSS的房间在右下角，打败BOSS后，可以获得划碎冰块的战魂，直接用触控笔在屏幕上划便可破坏冰块。这样可以继往右方前进。

BOSS战——巴洛尔（バロール）

不要看BOSS体型巨大，其实对付它很简单，主要就注意左手的拳头便可，拳头会把你推向墙边，或者顶上屋顶，这些都会受伤。如果它的拳头缩到最左下方，连它的头都低下来，拳头肯定是往上顶，站在拳头右边便可；如果它的拳头先在空中挥了一拳，接下来它就会在下方再挥一拳，此时就要注意跳起了（可以站在它拳头上）。当它的眼睛发光时就立刻蹲下，可避开巨大的激光。剩下的就是蹲在它跟前不断打就行了，建议装备大剑。



狂乱的花园

出现敌人： 17、18、20、21、22、23、24、26、28、46、35、68

第一个记录点过后往左上方前进可以获得

“魔封阵 2”。花园内部有一个魔法门暂时还进不去，以后再来。这里出现22号敌人曼陀罗草，一定要取得它的魂，这是相当实用的红色战魂，攻击范围广，攻击力高，可以一直用到后期。不久可以得到“ドッペルゲンガー”的能力，苍真可以装备两套战魂和武器方案，HP的下方出现“A”和“B”的字样，按下“X”键随时切换。这是一个很体贴的设定，比如可以设定一套打BOSS的装备方案，一套打杂兵的装备方案，这样不用频繁进入菜单改变装备了。右边地下可以看到一个“老虎机”，只要金钱尾数是“777”便可打开房间，（就在老虎机前面的烛台“刷钱”吧）里面是一件很不错的装备，CON、INT、LCK各加7点。暂时去不了BOSS那里，所以，先往右前往新的区域——“黑之礼拜堂”。

黑之礼拜堂

出现敌人：3、25、27、30、31、33、34、35、36、38、42、49、52、53、54、58

在礼拜堂左下方，有一个骷髅标志的墙壁，装备4号战魂扔一个骨头上去便可打碎，里面可以得到一把不错的枪。注意地下部分没有存档点，而且敌人难缠，机关众多，下来之前备足回复药。BOSS的房间在左上方，前往那里的路上会遇到两个“大装甲”，当它抬手举剑时，记得蹲在他身前一个身位的地方躲避。之后有一个女武神，战魂能力为突进攻击，想得她战魂的话，不妨来回切换屏幕用曼陀罗草秒杀她，不过要打多久才会得到，就看你的人品了，反正LIKY在此升了4级才入手。

在礼拜堂的大厅，苍真见到了恐怖的一幕，多米特利遭受了魔物的暗黑球的重重一击，但是他随即发出了一个同样的暗黑球，还击过去，那个可怜的家伙顿时灰飞烟灭。

“你与魔物战斗？难道你背叛了塞利亚？”苍真惊奇地问道。

“不要弄错了，这是获得力量的仪式。”多米特利整了整衣服答道，“如果你的头脑还没笨到达里奥一样的地步，你应该能够理解的，这个才是我的力量的真正来源。”

“难道是复制能力？”苍真突然醒悟。

多米特利冷哼一声：“看来还没笨到那个地步。好了，我们该开始了。”多利特利随即拉开架势。

“慢着！”苍真打断他，“我没有和你战斗的理由，我想知道你帮助塞利亚有什么原因吗？”

“你弄错了，我没想帮助她。”多米特利的回答不禁让苍真一愣，他接着说道，“但是我拥有某种力量，我想知道这个力量所代表的意义。”

“那么说你想成为魔王？”

“如果我的力量真的能到那一步，我倒是想顺着这条路走下去。”说完，多米特利展开了攻势。

BOSS战——多米特利

这个BOSS可以说是游戏中最好对付的家伙，他会复制对手的特殊能力，所以一开始就装备骷髅（4号战魂）扔一个骨头给他，这样他就会复制这个能力，然后就只会扔骨头攻击了，接下来靠近他，不断进行普通攻击便可。记住，千万不要对他使用其他强力的战魂能力。



“咳咳，难道就到此为止了？”失败后的多米特利跪倒在地，不甘心地说道。

“我不会杀你的，你投降吧。”苍真收起长剑。

“我不会感激你的，你会对你的仁慈后悔的。”多米特利毫不领情。

突然，多米特利惨叫一声，就此死去。苍真不禁非常奇怪，因为他并没有给多米特利致命的伤害，怎么会这样？就在此时，多米特利尸体中飞出一个黑色的魂魄钻入苍真体内。

“怎么会这样？难道我能支配人类的魂？”苍真咬牙忍受了一阵不适，随即发现那个魂魄并没有带给他力量，似乎就此消失在他体内。“看来没什么大碍，还是继续赶路吧。”苍真并没有对此事多想，因为他有更多的事情要去做。

干掉多米特利后记得回去存档，因为接下来还有一场BOSS战—— 一个蝙蝠女。

BOSS战——马尔法斯（マルファス）

BOSS的攻击方式主要有三种：1.羽毛攻击；2.蝙蝠群攻击；3.光球攻击。

对付第1种攻击，只要躲在她下方就行了。她发动第2种攻击前，会降落下来吸收蝙蝠，此时是攻击她的好机会。当她发动蝙蝠群攻击时，躲在下方利用滑铲很容易躲过。而当她发动第3种攻击时就要赶快离开她的下方，然后跳起来躲过，离得越远越容易躲。需要注意的是，不要将她逼到版边，这样她的前两个攻击很难躲过。胜利后苍真获得二段跳的能力，有了二段跳，同时也拥有了空中下铲的能力。

狂乱的花园

得到二段跳后，返回狂乱的花园，一路往上前进，有一个顶上的隐藏房间，打破天花板后，可以利用二段跳踩踏下方的植物来跳上去，里面有一件忍者装束。不久便会遇到BOSS，也就是另一位魔王候补——火焰男达里奥。

“你终于来了，是不是去做了些无用的事情？”达里奥在此似乎等候多时了。

“？”苍真有点不明白。

“我是说多米特利那个家伙。”

“哦，你的那个同伴，其实我并没想杀他的意思，可是他最后却……”苍真不禁有些内疚。

“哼，那个家伙，我早就想把他干掉了。”

达里奥对待同伴的态度不禁让苍真愕然。

“好了，不用多想那个了，我们开始吧。”达里奥迫不及待地想要动手了。

“你如果做了魔王，想干什么？”苍真突然问出的这个问题，让达里奥怔了一下。

达里奥张开双手，四周卷起了巨大的火球，瞬间将周围一切烧成了灰烬，苍真不禁骇然，这真是强大的破坏力。

“破坏！达到破坏的顶点！这就是我要干的！”达里奥疯狂地大叫起来。

BOSS——达里奥

达里奥的攻击方式有3种，1.火球；2.地上滚动的火焰波；3.地上涌出的三道火柱。建议跟他保持适当的距离，用枪不断戳，前两种攻击及时跳起便可躲过，第3种攻击还是跑远一点躲开吧。难度不是很高。



落败后的达里奥暴怒无比，他还待继续纠缠，却被突然出现的塞利亚阻止。

“达里奥，住手吧！”

“不要阻止我，这是男人之间的决斗。”暴怒的达里奥已经无法控制自己，不断地喘着粗气，随时准备再次出手。

“你是魔王候补，如果你想跟他同归于尽的话我会很头痛的。”塞利亚柔声说道，“你先退下吧，后面的事情我还另有安排。”

塞利亚的这些话似乎很奏效，达里奥的情绪渐渐平复下来，他身上散发的热气慢慢减弱，最后终于听话地离开了。

“到达最上阶还有很长的路呢，苍真，游戏还要继续……”塞利亚也狂笑着离开了。

妖魔迎宾馆

出现敌人：31、37、39、40、41、43、44、45、46、48、53

穿过BOSS房间后，苍真往左来到妖魔迎宾馆，进门的上方有一个隐藏房间，可是现在还上不去。前行不久身后突然传来有角幻也的声音。

“不是告诉过你不要管这件事吗？你怎么不听我的话？”匆匆赶来的有角略带责备地对苍真说道。

“我只是为了保护弥娜。”

“你不用担心弥娜，她有我的同伴在保护着。对我来说，你的状况反而更令我担心。”

“你怕我再次变成魔王？放心好了！”

“我只是想让你知道，那是一件相当危险的事情。不过你既然来了，那也没办法，以后我会时刻关注你的状况，也可以说是监视你。”

苍真不禁苦笑着道了一声谢。

“拿着这个吧，”有角递给苍真一封信和一个护身符，“弥娜要我转交给你的。”

弥娜的信

苍真君：

现在的你一定在教团总部里面吧，自从那天发生袭击事件后，我一直不见你的身影，我想你一定去了那里，我知道你是担心我的安危才去那里的，可是你知道吗？你这么做更让我担心你。我知道你是一个不肯轻易改变主意的人，让你立刻回来你肯定不会，我只是希望你答应我，无论发生什么事，苍真君，请一定安全地回来，这是我惟一的要求。这个护身符，一定要带在身上，它会保护你的。

——弥娜

看完信的苍真眼眶不禁有些湿润，待情绪稍稍平静后，他与有角幻也讨论起下一步的行动。苍真决定继续深入，赶往最上阶找塞利亚，而有角幻也去调查达里奥的情况。

在妖魔迎宾馆内上部的某个房间会出现41号敌人——骷髅男孩，他会扔出一盘菜后转头就撞墙死掉，要想取得他的魂，手脚就必须快。同时，在这个房间内有一把椅子，按"↑"坐上去后，地面会出现一个皇冠。通过右边的空中长廊前进不久会看到一个类似"华容道"的谜题，不要被上面的数字迷惑，并不是要你按照数字大小顺序摆放那些格子，只需要你摆出连贯的前进路线便可。右边有4×4的房间，其中的路线会根据你摆放格子的位置产生变化。这个谜题难度不高，多尝试一些不同的路线，尽量走到每个房间，提高地图完成率，记得有效利用空白格子的"四通"特性。另外，5、9、8、12的房间还藏有不错的道具，一定取得。

技巧：数字房间在地图上的对应位置如下，所以从地图上可以看出哪个房间没有走过。

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12

13 14 15

左下方的出口能回到第一个区域"从地图消失的村子"，右上方的出口可到达一个有镜子的房间，里面可得到一件防具。从左上方的出口继续前进，在顶层左边的房间内可得到"魔封阵3"，然后继续上行迎来BOSS战。

BOSS战——傀儡王（パペットマスター）

BOSS攻击方式只有两种，一种是嘴里吐出许多飞舞的小人，建议装备攻击范围广的大剑，配合曼陀罗草快速清理，顺便也可以攻击到BOSS的本体。BOSS的另一种攻击非常霸道，手上捏出一个白色傀儡，如果不快速打掉那个傀儡，一定时间后苍真会100%地受到攻击，而且伤害非常大，所以只要听到奇怪的音效想起，就要立刻找到傀儡将他消灭，一般大剑砍两下便可，剩下就没什么难点了。胜利后取得傀儡王的战魂（パペットマスター），效果是扔出一个傀儡后自己化身为傀儡，以此穿过一些狭小缺口的墙壁。



罪人的塔

出现敌人：18、43、47、50、72、80、91

在黑之礼拜堂的右上方，利用傀儡王的能力穿过小缺口的墙壁，一路向右来到新的区域——"罪人的塔"。在塔底苍真发现一间不断冒出黑气的房间，尤利乌斯已经先一步来到这里，由于黑气的结界太过强大，他也无法破除。无奈之下，两人只有离开。

在往塔上攀登的过程中一定要加倍小心，最好带上充足的回复药，因为记录点在塔的最高层，沿途的敌人非常强，比如扛着大斧头的"G斧装甲"，他的攻击就是《晓月》中最恐怖的"米诺陶斯斧头"的再现，遇到他挥斧头时，一定要靠近他蹲下躲避。还有扔转盘的敌人也非常讨厌，不要与他正面交锋，躲在在他下方利用战魂干掉他吧。而在最上层还会迎来一场艰苦的BOSS战。

BOSS战——格高斯（ゲーゴス）

这是到目前为止最令人头痛的BOSS了，由于BOSS体积巨大，房间空间狭小，所以躲避起来很有难度。而BOSS的攻击力非常高，一不小心就会一命呜呼。不过，只要找准BOSS的攻击规律，干掉它也是很轻松的事情。BOSS的攻击方式主要有以下几种：

1.从颈部喷出毒气或者石化气体。这种攻击之前的预兆就是BOSS会低头抽痉一阵，此时就赶快远离它吧。气体喷出后，转身挥舞武器便可驱散。

2.嘴巴吸气，发射巨大激光。此时要站到它的脚跟前蹲下就不会受伤，别忘了攻击。

3.将苍真吸到嘴巴下面，然后重重下咬。对付这一招只要持续往反方向走动便可躲开。

4.后退几步后，跳起来下压。这一招非常霸道，它压下来后，只有它脖子下面的那一点空间可以躲避，而且需要蹲下。其实最好的躲避方法是当它起跳时利用滑铲跑到它身后去（利用突进魂冲过去也可），这样可完全不受伤害。不过它起跳前脑袋会下压，所以开始不要靠得太近。

掌握了BOSS的行动规律，它基本上就对你没有威胁了，可以多利用7号战魂的扔斧头攻击，一个斧头最多造成5击，对之很有效。当BOSS受到一定程度伤害后会踏碎地板，苍真会跟它一起从塔顶急速掉落，下落过程中也可不断攻击，不过砍五六下之后就远离吧，否则落地时会被它碰到。接下来它的攻击方式还是与以往一样，很快就能干掉它了。胜利后获得它的战魂（ゲーゴス，109号，发射激光）。

战胜BOSS后还需要返回塔顶拿“塔的钥匙”（塔のカギ），需要利用二段跳和飞装甲的能力不断爬升。得到钥匙后可以打开高塔左边蓝色的门，一路左行可来到新的区域——咒缚的时计塔。

咒缚的时计塔

出现敌人：16、32、48、56、57、65、75、93

进入时计塔不久塞利亚就出现在苍真面前，而有角幻也和尤利乌斯也相继赶来。塞利亚得意地告诉众人，她已经召唤出炎之恶魔，达里奥将会与炎之恶魔融合，获得更为强大的力量。就在她消失后不久，从地下水脉方向传来了强大的力量场，看来达里奥与炎之恶魔的融合已经开始了。有角幻也匆匆追赶塞利亚而去，而尤利乌斯则赶往地下水脉察看情况。

时计塔向来就是系列最令人头痛的地方，不断飞舞的美杜沙，遍布尖刺的墙壁，稍不留心就损失惨重。而本作中，时计塔内的机关更加厉害了，出现了各种旋转的钉板以及往针刺天花板上压的柱子。对付旋转的钉板一定要灵活利用傀儡的能力来顺利前进。黄色的美杜沙带有石化效果，最好能装备防止石化的30号魂（グレイブ），如果没有的话就召唤使魔帮忙打吧。而美杜沙的魂最好能取得，它的能力是在空中停留，对后面跳钟摆的那一段非常有用。另外，在刚进入时计塔时会发现一个老虎机，金钱尾数是573的话便可进入房间得到一枚增加经验值的戒指（シャーマンリング）。

BOSS战——塞法尔（ゼファル）

对付这个BOSS，可以装备枪与他保持距离不断刺，他扔出的飞刀可以蹲下躲避或者跳起。他的冲刺斩击可以利用二段跳来躲过（当然不能离他太近才行），而从空中往下扔飞刀的攻击利用滑铲也可轻易躲过。比较麻烦的是他发动时间静止能力后，在空中布下多个飞刀，躲避的时间很短，其实，他发动这一招之前会冷笑数声，此时把他拖到屏幕外边，他的这一招就不会发出来了。胜利后苍真获得时间静止的战魂（ゼファル，110号）。

地下冥府

出现敌人：17、48、51、60、63、64、65、66、68、69、70、73、76、77、79

来到黑之礼拜堂的地下通道，利用傀儡的战魂穿过有缺口的墙壁，继续右行来到新的区域——地下冥府。开始便是一场BOSS战，敌人是一条大鱼。

BOSS战——拉哈布（ラハブ）

BOSS大部分时间是在水下游来游去，而只有等它冲出水面的时候才能攻击到它，所以此战要有一定耐心。要注意观察水泡的动向，来判断BOSS的移动方向，不要待在BOSS的头顶，那样很容易被它冲撞到。此战没有什么太大难点，胜利后苍真能获得在潜水的能力。

继续深入，后面的区域大部分在水下，苍真的行动会变得缓慢，如果获得76号敌人的战魂，在水底的行动就不会受影响。某个房间可看到一个跷跷板和一个铁球，装备棍棒系武器（メイス）击打跷跷板可弹起铁球，铁球碰到上



方的黄色按钮会掉下道具。武器等级越高，铁球弹得越高，最上方的按钮需要装备棍棒系究极武器击打才能达到。不过掉下来的道具基本都是回复药，也不必在此多费心。大瀑布中间有隐藏房间，可以得到一个大幅强化防御力的铠甲，不过要等得到变身蝙蝠的能力后才能进入。瀑布左下方的针刺通道，需要利用77号战魂（こうきどうほねばしら）的能力才能通过。而右下方的通道则通往新的区域——“沉默的遗迹”。

沉默的遗迹

出现敌人：2、4、6、8、27、46、61、74、77、78、83

从地下冥府大瀑布右下方的道路前进，利用时间静止的战魂让炮弹打碎墙壁，来到沉默的遗迹。这个场景的音乐竟然是FC版《恶魔城》的经典配乐，甚至连场景构造都似曾相识，实在令人感动。左下方的某个房间内，一个红球在冰块内移动，要等红球弹到左上角的时候打碎它，便可破坏左上角墙壁，上面可得到一枚提高珍稀道具出现几率的戒指（レアリング）。

在一个残垣断壁的长形大厅内，苍真遇到了尤利乌斯和达里奥两人，两人看来刚刚大战了一场，而尤利乌斯的情况似乎很糟糕。

“喂！这么快就不行吗，传说中贝尔蒙特家族的吸血鬼猎人，竟然只有这种程度！哈哈哈。”达里奥狂妄地大笑着。

“住嘴！”尤利乌斯捏紧了手中的圣鞭，艰难地从地上爬起来，但是腿一软，再次跪倒在地，看来他着实受伤不轻。

“喂！那边的小家伙，我们又见面了。”达里奥转移了目标，对苍真喊道，“哼，上次失败的屈辱，这次我会加倍偿还，不过现在还不是时候，我还未获得完全的力量，我会在最上阶的王座等着你的到来，到时候决一死战吧。”说完，达里奥消失在一阵红光中。

“咳咳，那个家伙……好可怕的力量！”尤利乌斯说起刚才的激战，仍然心有余悸，“对于不会使用魔封阵的我来说，他真是个可怕的对手！”

“你没事吧，尤利乌斯！”苍真关切地问道。

“还好，死不了，你不用管我，去办你的事情吧。”

“好吧。”看到尤利乌斯没什么大碍，苍真放心地离开。

“苍真，你下次遇到他时一定要加倍小心，他的炎之力量非常强大，不过我相信你能干掉他。”身后传来尤利乌斯的声音。

继续前行不久便会迎来BOSS战，不过对手不是达里奥，而是一群血蝙蝠。

BOSS战——蝙蝠军团
（バットカンパニー）

蝙蝠群会不断改变形态，普通蝙蝠形态会突然直接冲过来袭击，利用二段跳来躲避。当变为手的形态时会慢慢移动过来抓人，而变为头像时嘴里会不断吐泡泡（《沙罗曼蛇》中的石头像？），吐出的泡泡可以用武器打掉。总的来说BOSS没有太大的难点。胜利后，苍真获得了变身为蝙蝠的能力（バットカンパニー，111号），这样可以自由在空中移动了。

原路返回到大瀑布那里，顺便利用蝙蝠能力把大瀑布上部隐藏房间的防具拿了，然后从瀑布下方往左前进，利用77号战魂（こうきどうほねばしら）的能力通过针刺地形，可以来到地图左下角的魔道研究栋下部。

魔道研究栋下部

出现敌人：61、62、63、67、71、80、101

在海底左边最深处有一个老虎机，只要金钱尾数是666便可进入其中，里面是一枚提高金钱出现几率的戒指（ゴールドリング）。另外这个区域连通着“地图消失之村”的地下，打破隐藏的墙壁便可发现这条通道。不过在上去之前要通过一处特别的区域，这里的道路不能正常显示，只能利用敌人发出的光来判断路线，需要特别注意。

恶魔城最上阶

出现敌人：49、59、75、82、83、84、85、86、91、92、98、100

从时计塔的传送点房间往左下方前进，途中变身蝙蝠通过针刺地形，然后一路往左便可到达“恶魔城最上阶”。王座的位置在左上部，前往那里的途中要面对很多强敌，小心应付吧，多备回复药。沿途共有3个隐藏房间，里面都有非常好的装备和道具，一定不要错过了。



苍真终于来到了最上阶，达里奥正站在大厅中，厅中一面巨大的镜子里有一个全身被火包围的恶魔来回移动着，透着极大的诡异。

“你让我等得太久了，苍真！”达里奥好整以暇地说道。

“来吧，你想成为魔王，得先过了我这一关。”苍真拉开了架势。

“哼，连贝尔蒙特都不是我的对手，你还想打败我？”

两人战斗随即拉开。

BOSS 战——达里奥

与炎魔融合后的达里奥果然力量大增，普通的火球攻击变为三向发射，如果靠得太近很难躲开。而且他还多出一招召唤两条火龙交叉飞舞的招式，好在他发这一招时会说出特定的话，及早做好准备躲在空隙处便可。其他两种攻击方式与以前相同。达里奥的HP不高，干掉他应该不难。

失败后的达里奥被炎魔反噬，身体自爆，瞬间化为灰烬，匆匆赶来的有角幻也对这一幕也心惊不已。当苍真问起塞利亚的情况时，有角幻也有些抱歉地说已经不见她的踪影了。敌人都已不在，这个城堡已经没有呆下去的意义，于是两人出城。

刚走到城门口，苍真突然感到一阵剧烈疼痛，一下子跪倒在地，但是这种感觉很快就消失。有角幻也追问苍真怎么回事，苍真想起与多米特利战斗时的情形，于是将多米特利离奇死亡，然后魂魄飞入自己体内的事情告知了有角。有角想了半天也不明所以，于是他建议苍真跟他一同去洋子的教会，再作打算。至此故事告一段落。

——Normal Ending



爆机后游戏会自动存档，此后读取这个存档回到游戏，苍真出现在与达里奥对决之前玩家最后存档的那个存档点中。好吧，游戏还有很多谜团没有揭开，我们继续故事。

妖魔迎宾馆上部

出现敌人：31、42、44、46、59、68、86、92、101

从“恶魔城最上阶”下方的存档点，一路往左前进可来到“妖魔迎宾馆”的上部区域，在左边的某个房间，会看到3面印有怪物图案的墙壁，分别是7号（アックスアーマー）、45号（キラークラウン）、66号（ウコバック），使用相应的战魂攻击墙壁便能顺序破坏它们，前进不久迎来对镜魔的连续两场BOSS战。

BOSS 战——镜魔1（パラノイア）

装备攻击频率高的武器近身攻击＋疾退，这是对付此BOSS的最好办法。因为BOSS的普通攻击距离很短，疾退很轻松就可躲过。当他钻入镜子中发动激光时，立刻变为蝙蝠，并观察好四角镜子的朝向，判断激光的轨迹进行躲避。

BOSS 战——镜魔2（パラノイア）

能力强化后的镜魔体型变大，且在空中飞舞，此时最好装备攻击范围大的大剑类武器，在地上挥舞就可攻击到他。另外要小心他的下压攻击，不要呆在原地不动，来回移动，等他下压后再回身攻击。比较讨厌的是他钻入镜子中发动激光，这次光线变快，而且会连续发射两次，还是利用蝙蝠来躲避吧。胜利后苍真得到112号战魂，作用是能进入镜子中。

恶魔城最上阶

再次回到“恶魔城最上阶”的王座，这次

不要与达里奥冲突，直接利用镜魔的魂进入大镜子中，在里面看到了附身在达里奥身上的炎魔亚古尼，一场更为艰苦的战斗到来。

BOSS 战——亚古尼（アグニ）

巨大的炎魔全身被火焰围绕，碰上了即受伤，它的攻击方式主要有 4 种。

1.左右冲撞。此时要蹲下躲避。

2.从高空下压，并产生火墙。只要看见它升空，就不要不停移动，然后看准时机跳起躲避火墙。

3.嘴巴吐出多个火球，在地上产生火墙。此时抓住空隙不断跳起攻击它的手便可。

4.三连抓。左右移动可以躲开，但是这一招的出招速度很快，尤其是第一下，集中精神吧。

对付这个 BOSS 需要一定耐心，建议装备大剑一类的武器。胜利后可获得它的战魂（113 号）。

苍真从镜子中出来时，达里奥已经脱力般地跪倒在地。

“你、你这个家伙，到底做了什么？我的力量……完全没有了。”达里奥惊恐万分地说道。

“我只是消灭了跟你融合的恶魔。”苍真轻描淡写地回答了他。

“我的……我的力量——”达里奥脸部顿时扭曲了，他明白这代表什么意义。

“力量并不是像你这样用来肆意破坏的。”苍真正气凛然地说道。

失去力量的达里奥不敢多待，狼狈地逃掉了。而塞利亚又适时地出现了，对于苍真的表现他还赞赏了一句：“你的表现比我想象中好啊！不过游戏还没有结束，在城堡中的某个地方，有你想见的东西，我会在那里等你的。”说完她便消失了。

在左边的房间内可以得到最后一个魔封阵——魔封阵5。还记得“狂乱的花园”中的那道魔法门吗？现在就该去那里了。

狂乱的花园

当苍真匆忙地赶到狂乱的花园，打开那最后的魔法门时，他被眼前的一幕惊呆了——弥娜被高高挂在一株巨大的妖树上，已经奄奄一息。

旁边的塞利亚冷冷地对苍真说道：“来须苍真，来与你心爱的人见最后一面吧！”说完她抬起右手，光线在她的手上聚集……



“不要啊！”苍真不顾一切地向塞利亚冲去，然后……

光线射穿了弥娜的心脏，可怜的弥娜顿时香消玉殒。

“弥娜——”苍真绝望地大叫一声，不可抑制的怒火在他身上升腾，“塞利亚，我决饶不了你。”黑色的气息开始不断在苍真身上聚集。

“混沌的力量开始聚集了，看来我猜得没错。”看着眼前的一幕，塞利亚的嘴角露出了一丝诡异的笑容。

“那就更加憎恨我吧，达到憎恨的顶点。”塞利亚疯狂地大叫着，“魔王即将降临了。”

“无论怎么都好，就算成为魔王，我也要为弥娜报仇！”苍真的脸部已经完全扭曲，理智一点点离他而去，仇恨的意志已经完全占据了他的身体，“原谅我，弥娜，我不能答应你的要求了。”

此时的苍真已经变成了完全的魔王，突然如鬼魅般窜到塞利亚身前，瞬间便给了她致命一击。

“为什么？我将你再次带到这个世上，你却……”塞利亚不敢相信自己一手创造出的魔王会这样对她。

苍真轻蔑地说道：“哼！你算什么，我要将卑微的人类全都毁灭掉吧，一个个顺着来。哈哈哈……”魔王的声音回荡在城堡中。

城堡外

有角幻也与尤利乌斯静静地站在城堡外，显然他们已经知道所发生的一切。

尤利乌斯缓缓说道：“苍真……还是变成魔王了吗？看来我不去不行了，继续曾经未完成的战斗吧！”

“如果他戴上弥娜的护身符，也许不会这样。”有角幻也则无比痛心地说道，“看来，我

也要解放我的力量了。”

两人随即进入城堡中……

——Bad Ending

****

以上是游戏的“Bad Ending”结局，而我们的目标当然是达成“Good Ending”，继续往下吧。

狂乱的花园

用“魔封阵5”打开那道魔法门之前，让苍真装备弥娜的护身符（ミナのおまもり），这样当苍真即将成为魔王之际，有角幻也会及时出现，揭穿那个弥娜是怪物所变的，于是苍真回复清醒。不过此时风云突变，曾经融入到苍真体内的多米特利的魂会跳出来，钻入那个怪物体内，并且回复自己的身形。这一幕令所有人都震惊不已。

“多米特利，你不是已经死掉了吗？”塞利亚失声道。

“哈，只是舍弃了身体而已，变了个魔术骗骗大家。”多米特利得意地说道。

“那么说，你已经得到支配之力了？”有角幻也最先想到了他的意图。

“没错，我早已经完全复制了苍真的能力，所缺的只是一个身体，现在终于找到机会了。”

“那么说，你拥有与苍真完全相同的能力了？”塞利亚语气掩饰不了兴奋。

“在与苍真战斗时我已经发现，虽然我是魔王候补，但是我并没有继承魔王的魔力，但是只要得到这个魔力，我就能成为真正的魔王，于是，我就耍了点小手段。”

塞利亚对于这一奇峰突起的变故显得非常兴奋，她发现多米特利已经完全具备成为魔王的能力，她已不再需要苍真，决定帮助多米特利将苍真杀死。不过多米特利明白自己此时的实力与苍真是旗鼓相当，所以他希望塞利亚能召唤出更强的恶魔出来，让他获得更强的支配力量，于是两人就此离去。

苍真与有角稍稍交谈后，便已确定塞利亚与托米特利最有可能的藏身之处——罪人之塔的地下，那里是连接魔界与恶魔城的通道。

制裁的坑道

出现敌人：75、87、95、93、96

当苍真赶到那间冒出黑气的房间时，尤利乌斯与有角幻也已经等在那里了，尤利乌斯使出全身的力量，用大十字架的神圣之力破除了结界，苍真和有角顺利的进入地下——“制裁的坑道”。

在坑道的最下层，苍真遇到了熟悉的BOSS——死神。

BOSS战——死神（デス）

死神的攻击方式主要是3种：

1.持着镰刀飞到苍真身边二连斩。

2.扔镰刀，分出多个镰刀。

3.三个影分身发射竖直激光。

第1种只要在他走来时一直向前走，闪过第一刀之後尽快的蹲下就可以闪过第二刀了，不过千万注意，如果自己处于角落这一招是躲不了的，所以尽量避免这种情况；第2种攻击，小镰刀可以打掉，装备大剑之类的武器攻击便可；第3种看准空隙很容易躲避。

当死神受到一定伤害后会变身为第二形态，全身发光。此时攻击方法就会变更成下面三种：

1.消失，然后突然出现在苍真身边横斩。

2.放出小镰刀，同时丢出大镰刀。

3.以左、右、左、右（也可能是右、左、右、左）的方式放出骷髅头攻击

第1种攻击的闪避方法是先等待死神的出现，然后才二段跳，跳起来还可以砍一刀；第二种攻击由于多了一个大镰刀，所以回避起来比较麻烦，看玩家的技巧了，如果装备了43号魂（火球护身），且等级够高的话，那就可以无视小镰刀了。第3种攻击需要千万注意，看准第一击从哪个方向袭来，等骷髅头出现的一瞬立刻向反方向移动，然后立刻再反向移动，如此重复，需要掌握好节奏。

胜利后可得到死神的战魂（114号），作用是放出小镰刀。同时，右边房间出现通往“深渊”的传送门。

深渊

出现敌人：40、54、59、62、70、85、86、87、89、90、92、94、97、98、99

这里主要分为4个区域，在第二个区域的沙地可以得到“高跳”的能力，不要忘了拿。这里的敌人实力都是游戏中最强的，一定要加倍注意。很快遇到一个BOSS——一个扔蝗虫的家伙。

打败BOSS后继续前进，途中可遇到88号黑豹（ブラックパンサー），一定要取得他的战魂，赶路的话超级好用。

BOSS 战——阿巴顿（アバドン）

这是游戏中最令人头痛的一个BOSS了，他的蝗虫攻击速度讨厌，要根据他的手势来判断蝗虫群的出现方向。

→ 会有上中下三排蝗虫，可以蹲在地上一边攻击，多少也可以减少被打到的机会，有时还是会中。

⤵ 这个看他从哪个方向划过来，如果是从左边画过来，就往左边靠墙躲，反之亦然。

⤴ 跳到地图中央位置变身蝙蝠，等到蝗虫全部飞过去再复原，躲两端角落应该也可以。

⮌ 一样也是跳到半空变蝙蝠，好位置等蝗虫飞完这样，或者躲蝗虫转弯的角落。

如果你得到51号刺球（ニードルス）战魂，躲避起来要简单一些，因为刺球能够完全抵消蝗虫，事先调好刺球的位置就行。胜利后可到扔蝗虫群的战魂（アバドン，115号）。

很快来到最终BOSS房间，有角幻也已经先一步赶到了，不过他却虚弱地跪在地上。

“多米特利被恐怖的恶魔支配！”有角幻也说道。

“在祭品跟前，有角你的力量根本不行啊！”多米特利摇了摇头。

“祭品？”苍真环顾四周，发现头顶上的塞利亚，她被绑缚在大量的死尸之间。

“在这里我的魔力逆流了，无法发挥力量。”有角幻也低声对苍真说，“苍真，只有你能阻止他了。”

“她已经是个障碍了，消失吧。”多米特利一抬手，塞利亚随即淹没在大量的尸海中。

“你竟然杀害同伴？”苍真惊道。

“她的愿望就是让魔王出现，我这么做不正是她希望的吗？”



“好了，舞台已经建好了，支配之力对支配之力，来吧苍真。”但就在多米特利准备发动力量之时，他的脸色突然大变。

有角幻也一眼看出了他的变化：“支配之力不能简单地复制。你的魂根本控制不了你的力量，你还是停止吧。”

多米特利根本听不进去，挥手将有角幻也打到一边。苍真大惊，仔细一看，有角只是晕了过去，没有生命危险，这才放心下来。而对面的多米特利已经强行发动了力量，变身为一个巨大的骷髅。

最终BOSS——梅纳斯（メナス）

第一形态的攻击很好躲避，而且在他吐毒雾的嘴部下方有一个死角，所有攻击都打不倒，不过躲起来肯定不行，还要找准机会攻击上方的红色头颅。一段时间后，BOSS变为第二形态。此时他的头部和膝盖处各有一个红色头颅，全部打破才行，由于BOSS行动缓慢，只要不危险冒进，对付他并不困难。要当心他的手会不时戳过来。其实只要你的MP回复药够多，远远地不断放出蝗虫以及死神的镰刀可轻松干掉他。

终于干掉了最终BOSS，多米特利身上全部的魔力都散发出来，反噬到苍真的身上，就在苍真快要失去控制的时候，他的脑中闪现出弥娜的身影，顿时恢复了神志。

看着城堡慢慢坍塌，有角幻也如释重负：“结束了！走吧！苍真。”

苍真却陷入了迷茫：“告诉我，魔王到底是什么？”

沉默了一阵，有角幻也缓缓说道：“塞利亚说的没错，魔王是与神相对的存在。”

“那么说来，必须要有一个魔王出现才行？那……就是我？”

“你理解错了，魔王并不是必须存在的，所以，你也没有成为魔王的理由。”

“但是，如果没有我，这些事情可能就不会发生……”

“你，既不是神，也不是恶魔……你是人。不要把任何事情想得太完美。”有角顿了顿，“你想成为魔王吗？”

“当然不想。”苍真斩钉截铁地地回答道。

“那么你就坚持这个信念让我们看看吧。”

有角回头看了看：“看，他们都在等你呢，不要让大家不开心哦。”

只见尤利乌斯、洋子还有哈马都在不远处看着他们俩。苍真向他们挥了挥手。而一个熟悉的身影慢慢走了过来，看到这个身影苍真不惊全身一震。

“弥娜，你怎么也来这里了？”苍真飞奔过去。

“我实在是非常担心你……”弥娜的眼泪顿时流了出来。

“不要哭，弥娜。”苍真的眼眶也开始湿润了。

“嗯，好了，我们回家吧！”弥娜还挂着泪珠的脸上露出灿烂的笑容。

——Good Ending

（完）

隐藏要素和心得

隐藏模式的出现

当达成Bad Ending后，游戏会出现尤利乌斯模式（JULIUS MODE）以及音乐欣赏模式，当达成Good Ending，会出现BOSS挑战模式（BOSS RUSH）。

二周目的继承

爆机后进行二周目的话，可以继承全部道具以及金钱，战魂方面，除了特殊类的（比如变身蝙蝠），其他的战魂也全部继承。另外，二周目可以选择HARD难度。

BOSS RUSH的奖品

同《晓月》一样，完成“BOSS RUSH”可以得到各种奖品，根据完成时间的不同，奖品也有不同，奖品包括双节棍、布娃娃、死神袍、导弹等等，有不少玩家可以达到3分钟之内，大家不妨挑战挑战哦。

100%战魂收集后的奖励

当收集齐100%战魂后，在深渊的冰区域中可以得到MP无限的“混沌戒指”（カオスリング），这是挑战“BOSS RUSH”的必备装备。不过相比于前作的“混沌戒指”，这次的“混沌戒指”没那么“BT”了，因为消耗MP后会有一段回复时间。

关于魔封阵的画法

画魔封阵没有时间限制，所以千万不要手忙脚乱，慢慢画都可以，只要画准就行。

关于镜子

得到镜魔的战魂后，苍真获得进入镜子的能力，恶魔城中有不少房间里面有镜子，一般其中都有不错的道具，不要错过了。

关于武器

游戏中的武器种类主要包括剑、刀、大剑、刺突剑、斧头、长枪、棍棒、拳套8大类，这些武器在洋子那里可以进行融合升级，每一类都有一个究极武器，比如剑系的究极武器是“风之真空刃”（在口袋光环影像中大家可以看到它的威力），刀系的究极武器是“妖刀村正”。这些究极武器不仅攻击力高，往往还具有特殊的必杀技，不过融合出这些究极武器需要消耗BOSS的战魂，所以只要只要合成一件究极武器，战魂就不可能达到100%，除非二周目收集。所以，建议先收集100%战魂，然后再合成究极武器。

关于尤利乌斯模式

这个模式最初的主角便是尤利乌斯，随着游戏的进行，洋子和《月下》主角阿鲁卡多会慢慢加入。3个人组队突破恶魔城。洋子在最初的村子便可收到，而阿鲁卡多则要到“狂乱的花园”收到。三个人的特性完全不同，尤利乌斯使用圣鞭作武器，可使用圣水、斧头、十字架等副武器，能力非常平均；而洋子使用短刀作武器，另外可使用三种魔法，洋子防御力很低，但是攻击敌人具有回复HP的特性，开始是打一下回复5点HP，随着等级的提升会加6点、7点等等，另外，洋子的疾退距离非常远，躲避敌人的攻击非常有效；阿鲁卡多完全是《月下》的造型，但是必杀技只有3种，变蝙蝠、发射火球、分身攻击，没能继承《月下》那么丰富的必杀技比较遗憾，另外他能够使用高跳，但是没有滑铲能力。游戏中，按“X”键切换人物，3人共用HP槽和MP槽，不能使用道具。而他们最后要面对的最终BOSS便是变成魔王的苍真——

苍真高高坐在王座上，手中摇晃着高脚杯，杯中的血红液体不断晃动。

尤利乌斯匆匆而来：“苍真，和你之间的约定，现在是履行的时候了……”

这经典的一幕，在《晓月》的Bad Ending中我们已经看到过一次，这次再次重演了，而且，这次我们终于可以亲身经历这一宿命之战了，完成这一结局。战斗中，苍真会变身一次，而他变身后的形态肯定又会让《月下》的老玩家感动，那分明就是《月下》中里希特最初所消灭的德拉古拉伯爵。

关于隐藏怪物

游戏中可以收集到一系列特殊的道具“UMAニュース”，上面只言片语记载的内容是有关3只隐藏怪物的。

雪男（イエティ） 29号。在最初的雪地场景，有一个雪男在背景中来回走动。此时只要装备40号战魂（骷髅男孩）扔一个咖喱饭出去，雪男就会跳出来，此时干掉他便可。（最好装备109号战魂用激光打他）

蛾男（モスマン） 81号。在“恶魔城最上阶”的某个长形房间，两端各有一个最终卫兵，中间有一个探照灯，装备21号战魂（ライクーダ），对着那个发电机发射雷电（需要离开约3、4个身位的距离），探照灯便会亮起来，蛾男立刻飞来。

谜之飞影（フライングヒューマノイド）32号。在时计塔顶记录点左边的房间内，可以看到背景中一个一个黑影在飞舞，装备22号战魂（マンドラゴラ）扔出曼陀罗草可将它震死，从而得到他的战魂。

隐藏的小道具

皇冠（おうかん） 攻略中已经提到，在妖魔迎宾馆的某个有骷髅男孩敌人的房间，坐上椅子便可得到。

Konami超人（コナミマン） 在时计塔某个布满尖刺的房间，这里只有两个史莱姆敌人，站在上方一个没有刺的平台上蹲一会，便会看到“Konami超人”飞过来。

铃铛（ベル） 在“黑的礼拜堂”右上方有三个大钟的房间内，利用高跳撞击左边大钟的底部，大钟内便会掉出一个铃铛来。

关于赚钱

武器商人哈马那里的吸魂戒指（ソウルイーター）是很多人梦寐以求的，吸魂戒指能提高战魂出现几率，要收集100%战魂，这是必不可少的装备，可高达30万的价格令人望而却步。如何有效的赚钱成为许多人的想解决的问题。下面提供两个方法。

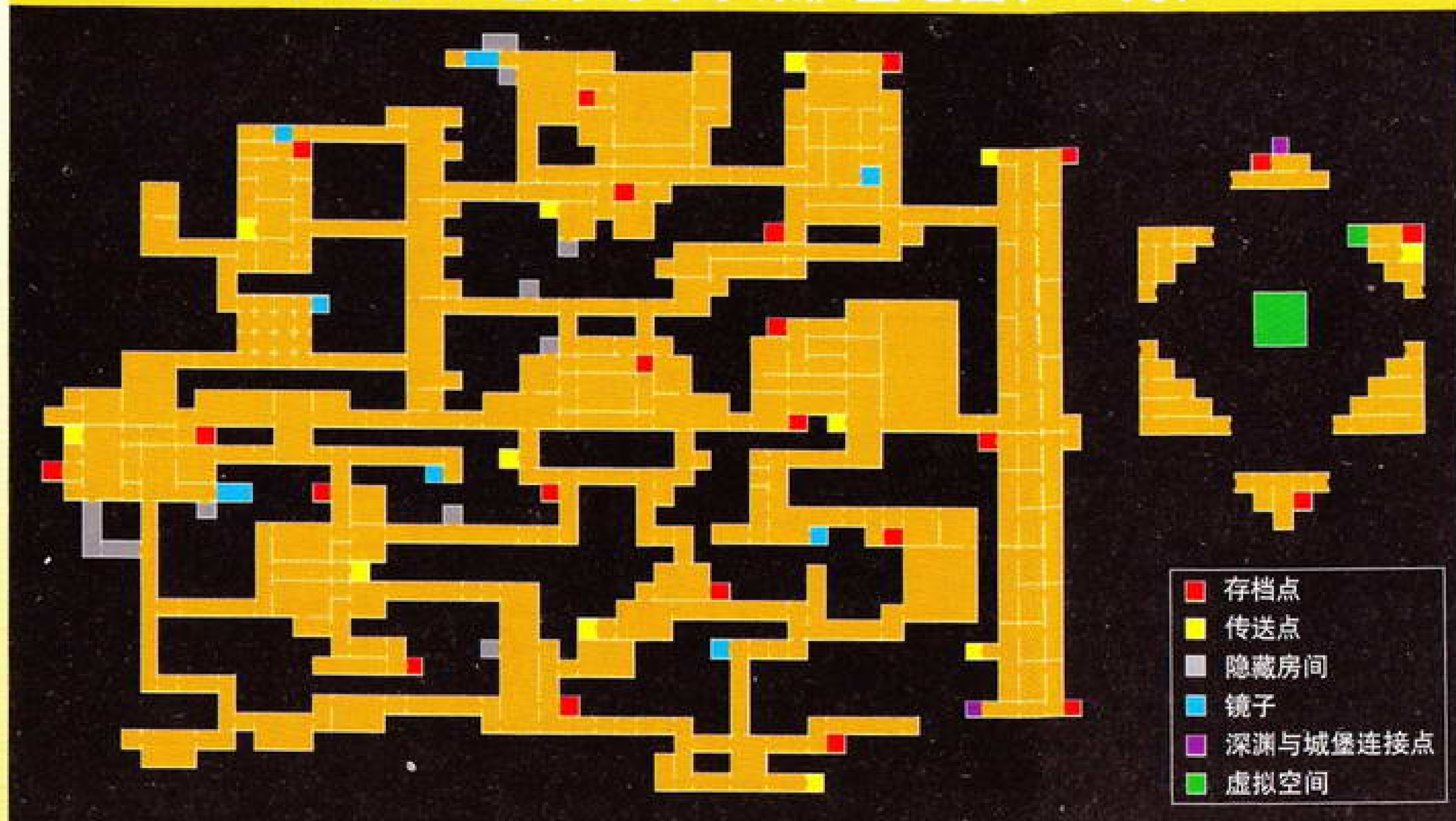
方法一： 到哈马那里买一个回旋镖（ブーメラン），然后到右边一个有5只丧尸的房间，一个回旋镖过去一排全部干掉，它们的战魂出现几率很高，攒到9个后去哈马那里，买9个初级拳套，然后去洋子那里合成出9个高级拳套，然后卖出，初级拳套买进200元/个，高级拳套卖出3000/个。1个小时左右差不多赚30万了。

方法二： 首先取得68号宝箱怪（ミミック）的魂，它的作用是受伤时会得到钱，然后到“时计塔”左下方的存档点，出门就是尖刺地板，往上面踩吧，挨一下掉一个500元大钱袋，HP不足了就回存档点补充。LIKY用此法，大概每分钟收1万元，半个小时就搞定30万了。

其实，赚钱方法还有很多，比如装备金钱戒指（ゴールドリング），配上黑豹的魂，找个敌人多而且弱的地方来回冲，也能很快赚钱，其他方法大家可以自己去发掘吧。

好了，这次的攻略到此就告一段落吧，如果研究出新的东西，LIKY一定第一时间告诉大家，而大家如果有什么新发现，也希望能及时来信分享。最后要感谢levelup论坛的hodei玩友帮忙整理战魂资料。

《恶魔城 苍月的十字架》全地图(100%)



全敌人、战魂一览表

敌人编号	敌人名称	战魂类别	消耗MP	战魂最高LV	珍稀度	战魂效果
001	ゾンビ	红色	12	9	★★	召唤出丧尸
002	こうもり	蓝色	3	3	★★	召唤使魔“蝙蝠”
003	ゴースト	蓝色	5	1	★★★	控制灵魂出壳对远处地方进行侦察
004	スケルトン	红色	8	3	★★	投骨
005	ターンネーテーブル	黄色	–	1	★★★	坐在椅子上可以恢复体力，速度很快
006	ピーピンケアイ	黄色	–	1	★★★	可以看见可以破坏的墙壁
007	アックスアーマー	红色	25	3	★	向上方丢出斧头
008	スカルアーチャー	蓝色	20	3	★★	能蓄力的弓箭
009	フェンリル	红色	25	9	★	将敌人咬断的狼牙
010	スピンデビル	蓝色	20	5	★	地狱的龙卷风
011	アーマーナイト	蓝色	30	3	★★	转动枪来进行攻击
012	まじおみならい	红色	12	9	★★	召唤猫进行攻击
013	ファットスローター	红色	15	1	★★	必杀直拳
014	ボンバーアーマー	红色	48	3	★★	高威力的炸弹
015	ゴーレム	黄色	–	9	★★	提高 STR 的值（2/LV）
016	スライム	红色	12	9	★	来回弹跳的史来姆
017	ウネ	红色	18	9	★★	丢出妖草
018	スケルトン・エイプ	黄色	–	1	★★★	增加投掷技能的距离
019	マンティコア	蓝色	5	9	★★	生出尾巴协助攻击
020	モニュモニュ	红色	10	3	★★	召唤蜗牛
021	ライクーダ	红色	35	9	★★	雷攻击
022	マンドラゴラ	红色	30	1	★★	用叫声把敌人吹飞
023	サッカーボーイ	红色	20	1	★★	丢出好象头的球
024	スケルトン・ファーマー	黄色	–	1	★★★	提升植物系技能的能力（50%）
025	フランケン	黄色	–	1	★★★	站着不动可以回复体力（1点／秒）
026	カトブレパス	蓝色	15	3	★★	喷出石化气体
027	ゲール	黄色	–	1	★★★	使难吃的食物变好吃（吃坏的食物也可以加HP）
028	じんめんそう	蓝色	3	9	★	召唤使魔“人面草”
029	イエティ	蓝色	10	1	★	集中魔力做出雪球，转动可以变大，同时攻击敌人
030	ゲレイブ	黄色	–	1	★★★	使石化攻击无效
031	ゴーストダンサー	黄色	–	9	★★	提高 LCK 的值（2/LV）
032	フライングヒュマノイビド	蓝色	15	1	–	提高 INT 和 LCK
033	ミニデビル	蓝色	5	3	★★	召唤使魔“ミニデビル”
034	ケツァルアトル	蓝色	5	9	★★	召唤使魔“ケツァルアトル”
035	トレント	黄色	–	1	★★★	提高 MP 回复的速度
036	アマラリックスナイパ	红色	25	9	★★	弓箭援护射击
037	ヴァルキリー	蓝色	30	1	★★★	变身成“ヴァルキリー”向前冲
038	グレートアーマー	蓝色	5	1	★★	召唤使魔“グレートアーマー”
039	キラードール	黄色	–	1	★★★	使诅咒无效
040	スケルトン・ボーイ	红色	10	3	★★	丢出美味的咖喱（会爆炸）
041	プロセルピナ	蓝色	5	3	★★	吸取敌人体力（给自己加）的吸尘器
042	まじょ	红色	20	3	★★	具有跟踪性能的魔法弹
043	ブエル	蓝色	10	5	★	火焰在身体周围旋转
044	リリス	黄色	–	9	★★	提高 INT 的值（2/LV）
045	キラークラウン	红色	21	9	★★	投出卡片
046	ブーメラン・スケルトン	黄色	–	11	★★	提升投掷武器的能力（攻击力加50%，可以连发两个）
047	のみおとこ	红色	8	9	★★	召唤跳蚤男
048	デビル	蓝色	10	1	★★	与恶魔的契约，减少生命值（约20点／秒）换来STR的大幅上升，同时DEF和CON降为0
049	ギロチンデビル	红色	24	3	★	地狱的断头台
050	ドラグナッツォ	黄色	–	1	★★★	受到伤害不会硬直或被吹飞
051	ニードルス	蓝色	3	3	★★	召唤使魔“ニードルス”
052	ヘルボア	红色	15	1	★★	使出全身力量的钩拳
053	ほねばしら	黄色	–	9	★★★	提高 CON 的值（2/LV）
054	ホワイトドラゴン	蓝色	15	3	★★	喷出火焰
055	ワクワクの木	黄色	–	9	★★	CON 降低，STR 升高（同时 2/LV）

056	インプ	红色	50	1	★★	制造出造成精神伤害的空间（交换敌人的HP和MP）
057	ハーピー	蓝色	5	3	★★	召唤使魔“ハーピー”
058	バルバルリッチヤ	蓝色	30	1	★★★	变身成“バルバルリッチヤ”
059	エビル	红色	44	3	★★	放出喷着魔力的黑暗球
060	チュパカブラ	红色	8	9	★	伸出舌头进行攻击
061	ラルヴァ	红色	25	3	★★	召唤“ラルヴァ”进行攻击
062	ハートイーター	黄色	–	9	★★★	取得的“心”增加（接“心”后的MP恢复量增加）
063	はんぎょじん	红色	10	3	★	放水铁泡
064	フィッシュヘッド	红色	15	3	★★	丢出フィッシュヘッド的头
065	メディウサヘッド	蓝色	10	1	★★★	使苍真能固定在空中
066	ユコバック	红色	10	9	★★	在空中放置火焰
067	キラーフッシュ	红色	10	3	★★	召唤キラーフッシュ进行攻击（限水中）
068	ミミック	黄色	–	1	★★★	受到伤害时会掉出金钱
069	デッドパイレーツ	黄色	–	1	★★	从敌人背后攻击时威力变很大（2倍）
070	フロースンシェイド	红色	25	3	★★	顺地面延伸的冰刃
071	ホムンクルス	红色	8	9	★	召唤出人造人
072	ディスクアーマー	红色	35	2	★★	速度很快的旋转圆盘
073	デカラビア	红色	20	9	★	投出デカラビア
074	デッドメイト	红色	12	9	★	召唤狗
075	バックベード	黄色	–	1	★★★	增强对雷属性攻击的抗性
076	ブロケル	Ability	–	1	★★★	使得苍真在水里的移动速度和地上一样快
077	こうきどどうほねばしら	蓝色	15	1	★★★	被两个骷髅抬着走（无敌）
078	ゴルゴン	蓝色	15	3	★★★	喷出毒气
079	アルラ・ウネ	蓝色	10	9	★★	召唤アルラ・ウネ守护
080	Gアクスアーマー	红色	60	9	★★★	大战斧旋风
081	モスマン	黄色	–	1	★	提高获得的经验值（20%）
082	ムシュフシュ	蓝色	5	9	★★	长出带毒的尾巴协助攻击
083	デッドクルェセイダー	黄色	–	1	★★★	可减轻10%的伤害（如果原来伤1的话就减为0）
084	デッドトルーパー	黄色	–	1	★★★	在普通攻击（僵硬时间内）时可以魔法攻击
085	エリニュス	红色	45	1	★★★	大范围的圣属性攻击
086	サキュバス	红色	25	1	★★	吸取敌人的体力回复自己的体力
087	リッパー	红色	5	3	★★	投出小刀
088	ブラックパンサー	蓝色	3	1	★	带冲击波的高速移动（黑豹）
089	マッドーモン	Ability	–	1	★★	使得苍真在沙中的移动速度和地面上一样快
090	ジャイアントスラグ	黄色	–	1	★★★	使毒无效
091	ワーウルフ	蓝色	15	1	★★	近距离的冲刺
092	フレイムデーモン	红色	25	1	★★	放出灼热的火焰弹
093	タンジェリー	黄色	–	1	★★★	增强对打击属性的攻击的抗性
094	アークデーモン	黄色	–	1	★★★	增强对暗属性的攻击的抗性
095	ギャイボン	蓝色	5	3	★★	召唤使魔“ギャイボン”
096	ペリガン	红色	20	9	★	投出枪
097	ストラス	黄色	–	9	★★★	降低STR，提高INT（同时2/LV）
098	ファイナルガード	蓝色	60	1	★★★	无敌铁壁防御
099	マラコーダ	红色	15	1	★★	用尾巴攻击
100	アラストール	蓝色	5	3	★★	召唤使魔“アラストール”
101	アイアンゴーレム	蓝色	30	1	★★★	变身成无敌的“アイアンゴーレム”
102	フライングアーマー	蓝色	5	1	–	减慢在空中下降的速度，使得仓真能跳得更远
103	バロール	Ability	–	1	–	点击触摸屏可以破坏特定的冰块
104	マルファス	Ability	–	1	–	二段跳
105	ドミトリー	–	–	–	–	–
106	ダリオ	–	–	–	–	–
107	パペットマスター	红色	5	1	–	投出人形木偶后与之交换位置
108	ラハブ	Ability	–	1	–	可以潜入水中
109	ゲーゴス	蓝色	30	1	–	射出激光
110	ゼファル	红色	80	1	–	停止时间
111	バットカンパニー	蓝色	15	1	–	能变成蝙蝠，飞向高处
112	パラノイア	红色	10	1	–	可以进入到镜子里去
113	アグニ	红色	24	1	–	放出在地面快速移动的火柱
114	デス	蓝色	10	1	–	攻击敌人的死神的镰刀
115	アバドン	红色	40	1	–	放出蝗虫群袭击敌人
116	メナス	–	–	–	–	–

文 御影丽佳　编 雷伊

《机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱》



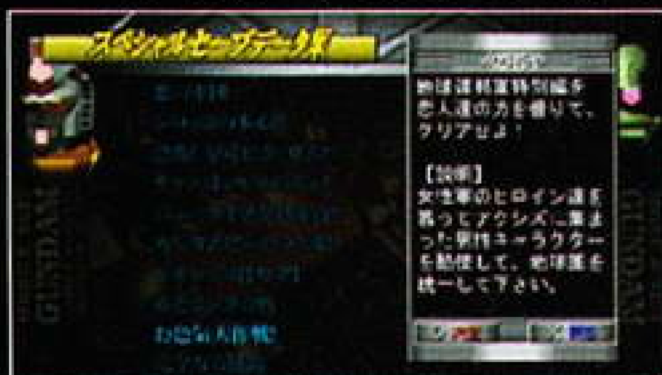
作为PSP上第一款高达游戏，《基连的野望》的素质还算不错。虽然是PS版的完全移植，颇有冷饭嫌疑，但由于PS版本身的素质极高，所以此次的PSP版还是值得大家买来玩一下的。不过需要注意的是，本作虽号称收录了《攻略指令书》，但实际上只是收录了《攻略指令书》的某些剧情，并不是全部。下面就让我们一起进入游戏，一起去实现基连总帅的野望吧！

PSP 机动战士高达 基连的野望 吉翁的系谱

◆Bandai◆SLG◆预定2005年8月11日◆日版
◆1人◆256KB以上◆4800日元
◆无对应周边
机动战士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系谱

系统说明

*游戏中如果有不懂的地方可以随时按下START键察看系统的提示。



关于MAP MAP分成3种，分别为宇宙MAP，地上MAP以及エリアMAP。要注意的是最后一种エリアMAP。此MAP为各个具体区域的地图，在具体作战时以这个地图为主。另外还要注意特殊区域，这些区域为可以生产兵器的区域，非常重要，很多作战行动都是以这些区域为目标的，这种区域在MAP上用深色颜色表示。

战略フェイス 这个是本游戏很重要的一个环节，在这个阶段内玩家可以进行兵器的开发和生产、实行各种提案、从谍报部得到敌人的情报、部署部队以及进行人事配属等等。下面具体说明一下各选项的作用：

1.情报：可以查看敌我双方势力的情报，并可以对谍报部进行预算投入，谍报部能力越高，得到敌方情报的能力越强。

2.军事：此项可以查看我方各个据点的生产收入情况、安排生产机体的计划、进行部队的调动、对人物进行配置，对不需要的部队还可以选择废弃从而回收资源。

3.开发：此项为开发兵器的选项，有4个等级，分别为基础、MS技术、MA技术和敌性技术。除敌性技术等级外，其他三个等级每回合仅有一次提升的机会，而敌性技术等级上升则是要向敌军需产业提供技术支援。满足一定的等级需要和提案后则可以在新兵器开发选项里选择开发新兵器。

4.外交：我方和其他势力的外交活动由此项来展开。除了提供援助是和那个势力友好度上升外其余全是下降，但是和某些势力交往过于频繁的话另一些势力的友好度就会下降，怎么选择还看具体情况。和某势力友好度高的话可以向他们要求协力。比较特殊的是敌军需产业，如果和它的友好度高则可以得到敌人兵器的开发PLAN。

5.设定：没什么好说的，各种基础选项的设定。

6.SAVE：存储游戏。

7.特别：执行特别提案。

8.终了：本战略回合完毕。

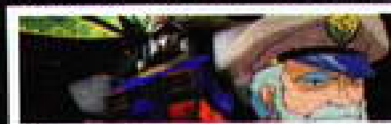
行动フェイス 本回合为敌我进行战斗的具体设定回合。以全灭敌人或者区域制压为目标。

攻击フェイス 执行我方在行动回合设定的攻击行动。

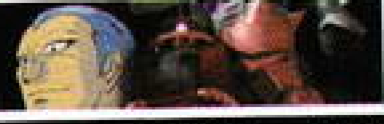
敌思考フェイス 敌人行动回合。

攻略篇

由于此游戏分支太多，而且作战方法、路线也很多，所以笔者这里仅列出一个简单攻略方法供新手参考，具体打法还要各位读者自己去发掘，这也是此游戏的魅力所在。



联邦侧攻略方法



首先尽快完成V作战，能造MS的话有些事情好办很多，但是初期主力肯定是各式各样的飞机，这点要做好觉悟。首先接受提案，发动ペキン作战，在发动之前可以将雷比尔调过去指挥，这样效率会高一些。另外如果想速攻的话也可以直接偷袭ペキン，方法是打インド的时候叫我方部队直接进入ペキン，这个时候敌人在ペキン肯定没什么部队，不过要是正面攻击的话也不是什么难事，怎么选择看玩家自己。ペキン攻下来之后分兵两路扫平俄罗斯和ニホン，为オデッサ作战和ハワイ作战准备。这时别忘记了在ルナツー和トリントン多造飞机防御，敌人在6回合左右的时候会攻击一次ルナツー，可以在第五回合存个档，如果第六回合敌人攻过来的时候真的抵挡不住，那么就LOAD，在第五回合派两架飞机到上面和下面的据点去牵制敌人。准备工作做好之后直接攻打ハワイ，没什么难度，用潜艇配合飞机，此时最好开发出ドン・エスカルゴ，否则敌人的潜艇不好对付。ハワイ打下来之后开始キャリフォルニア作战，此时应该适当地造点钢坦克和钢加农，它们射程在初期很有优势，造好了运到ハワイ然后就开始キャリフォルニア作战，利用坦克和加农的射程，再配合上飞机海，也是没什么难度。P－アメリカ暂时不用管，不过要小心敌人从这里降下。アメリカ赶快拿下，为后边的ニューヤーク作战做好准备。如果对自己的实力有信心，可以同时开始オデッサ和ニューヤーク作战。ニューヤーク作战要小心P－アメリカ来的敌人增援，可以先派一架小飞机过去牵制，然后以ドン・エスカルゴ和爆击机为主力攻击ニューヤーク，轻松拿下。オデッサ那边惟一需要注意的是核弹事件，如果爱尔兰叛变，则在第二回合把我方部队都撤出来，叫核弹炸敌人自己人去，另外WB参战的话会好打很多。此时可以同时发动キリマンジャロ作战和星一号作战。此前一定将ソーラシステム开发出来。キリマンジャロ惟一需要小心的是キリマンジャロ地区全是山岳地形，最好把其他三个地区搞定最后制压它，多带运输机，这样可以提高攻击效率。星一号作战，此前开发的ソーラシステム可以大显神威，击破敌人30%战力，而且这时可以直接从地球打上部队到ソロモン后方夹击。如果你进度够快，则ソロモン全是陆战机体，看起来数量很多，其实不堪一击。然后开始星二号作战。要注意ソーラレイ的发射，一开始丢架小飞机进去就行了。第二回合我方全军攻入，尽量从两个入口分别进去，然后切断敌人补给线再慢慢磨。星二号作战完毕后开始グラナダ作战，星二号作战部队兵分两路，一路就地修整，另一路先去攻击フォン・ブラウン，也是从两个入口进入开始攻击，切断敌人补给。制压成功后把在ア・バオア・クー修整的部队也调过去，大队人马强攻グラナダ。最后是サイド3作战，同样是两路进去，宇宙13入口处敌人很多，我方强者最好集中在这个入口，原则是先击破MA再击破MS，反正是最后一战，不用犹豫，投入所有兵力吧。

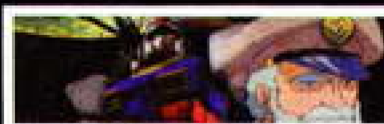


联邦注意要点

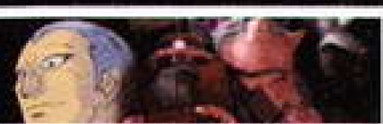
1.技术开发初期以MS和基础为主，MS等级提高到一定程度再开始MA研究，谍报在打下ハワイ之前完全不用理睬。初期对飞机的研究一定要彻底，因为联邦地面战就是要靠飞机，“GUNDAM＋飞机”是无敌的组合。MS生产的话不用很在意，先开发出宇宙用GM和GM SPⅡ，然后量产之为宇宙战做准备。

2.ジャブロー的防御。如果没有任命WB为第13独立作战部队，则ジャブロー会遭到夏亚为首的敌人的攻击，而且数量很多。应对办法是在ジャブロー多放点钢坦克和钢加农，还有陆战用MS，用射程搞定他们。

3.“ニュータイプ机关”和“マグネットコーティング技术研究”这两个事件尽量触发，前者关系到第二部的强化人是否可以使用，后者直接关系到星一号作战时WB队的命运。（具体参见事件表）



吉翁侧攻略方法



第一次降下前需要做好以下几个工作：

1.重新分配一下驾驶员，把ACE集中在SIDE4准备降下。

2.适当制压一下中立据点，对联邦的ルナツ要保持一定压力，压制住联邦的部队。

3.尽快制压Pジャブロー，防止联邦军打上。

4.和友好势力搞好关系，必要时就叫它们援助。

做好以上准备后开始第一次降下作战。オデッサ的制压非常简单，制压之后立刻开始生产ドダイ和06J，因为吉翁初期的MS实在是太慢了，只能用ドダイ来加快推进速度。其余几个据点都没有什么难度，主要是要注意进攻的时候维持好自己的补给线，而且水平不够的话最好是稳扎稳打，一个据点一个据点地制压比较稳妥，另外一定要带上ドダイ和ファットアンクル。在ヨーロッパ3地区多派点部队防御，防止ベルファスト的联邦部队攻击。

接着是第二次降下作战。这次作战的主攻方向是キャリフォルニア和ニューヤーク。攻击的主力是06J＋ドダイ以及ザクマリン，后者是为了对付潜艇。首先在アメリカ降下，敌人很少，轻松制压，然后在此集结部队准备下一步行动。部队集结完毕后兵分两路，对キャリフォルニア和ニューヤーク同时发动进攻，还是注意保持补给线，注意兵种的相克可以轻松取胜。剩下的两个区域メキシコ和カナダ2一定要带上充足的ザクマリン，因为这两个区域潜艇很多，如果对自己实力没把握，カナダ2可以先放一下。然后是第三次降下作战。

第三次降下作战的方向是アフリカ。攻击主力仍然是06J加ドダイ以及ザクマリン。在アフリカ2、3还有大西洋1都会出现很多潜艇，准备好相应的MS来对付。其他区域还是老办法，确保补给线然后06J为主力制压之。



第三次降下完毕后可以修整一下，这时如果能量产07的话对以后的帮助很大，有条件的话最好把09也开发出来。修整完毕后开始ハワイ和ペキン作战。ハワイ作战时多带水战用MS还有ドダイ，另外ブライト和ミライ可能会在这里出现，要小心，其他没什么好注意的。ペキン作战的话，陆上战以07为主，攻击效率在本次作战中显得比较重要。尤其在攻打ペキン的时候，尽量要保证我方攻击回合内击破敌人，



避免打消耗战，而且也要注意自己的补给线。ニホン的话要注意有潜艇出没，带上一两部水战用MS。然后开始マドラス作战。首先攻下インド洋和インド。インド洋和ハワイ攻略思路一样，只是多带07，因为敌人主力是陆战MS。インド由于是山岳地区，所以多带运输机。这两个地区制压后同时进攻マドラス，轻松获胜。接下来是ベルファスト作战。此时应该有09级别的MS了，首先在オデッサ集结部队。如果发生了シャア潜入ベルファスト的事件的话，那么在此事件完结之前不能发动进攻，可以趁机来集结部队，调集人手。事件发生后我方会得到ベルファスト里部队数目的情报，此时就可以攻击了。不要着急，稳扎稳打，每一回合都调援兵过来，有了09和07的我方敌人是怎么都打不过的，为了防止敌人的潜水艇，适当带一些水用MS过来。ベルファスト制压后是艰难的ルナツー作战。首先在宇宙1、2、P－アメリカ集结部队，这时也别管那么多了，除了重要据点以外能来部队的都来吧，然后三路同时对ルナツー开始攻击。这时要注意攻击节奏，尽量把敌人的部队分散了再逐个击破，也是要确保我方攻击回合一定要击破敌人。ルナツー打下来之后进攻サイド1，根据ソーラレイ事件的结果这里的驻军数量也不同(ソーラレイ事件参看事件表)。ルナツー打下来后这里是小意思，没有难度，要是不怕和各势力关系下降，试着用06C来一发核弹也挺爽的。

最后是ジャブロー作战。此作战发动的办法有三个：

1.用水用MS潜入ジャブロー。只能用ジュアッグ、アッグガイ、アッグ、ゾゴック这4种MS潜入，这个太难了，基本是没什么胜算的。不过觉得自己水平不错的玩家可以试试。

2.マッドアングラー队事件。此事件发生的话我方可以攻击ジャブロー，但是此事件发生的代价是惊人的，我方ランバ・ラル队和黑色三连星都会战死，为了第二部，还是放弃这个办法吧，除非你想速攻。

3.第2次ブリティッシュ作战发动，这个是最常用也是最简单的办法。此作战发动后ジャブロー的战力减少50%。接下来就由玩家自由发挥了，只是别忘记带运输机。

吉翁注意要点

1.吉翁开发方向一开始以MS为主，初期完全可以以06J为主力，所以在此期间尽量提高技术等级，尽快开发出07和09，地上战有了这两个之后基本就没什么困难了。宇宙的话如果不快攻就等到统合整备计划出来，那时会有一批很强的机体，不过主要还是要给ACE们配上勇士叫他们顶在前面。笔者推荐选择勇士，因为强人实在是不怎么实用。

2.特殊事件方面参照事件表，个人喜欢什么就触发什么吧，对战局没有大碍，除了笔者下面说的关于オデッサ的几个事件。

3.オデッサ的防御。这个很重要，如果我方收到和木马的交战报告，那么5回合后联邦一定会来攻击オデッサ。千万别听マ・クベ的那个家伙的报告，等他报告的时候就已经晚了。如果前面没有开发出09给ランバ・ラル，那么尽量在木马抵达オデッサ之前开发出来并且配备给黑色三连星，这样可以比较简单的解决木马。如果没开发出来，那么就只能把ACE都集中在オデッサ，无论如何都要守住这里。

联邦第一部完全胜利条件为制压SIDE3，判定胜利条件为接受キレン的和平交涉或者100回合过后特殊据点比吉翁多，判定失败条件为100回合后特殊据点比吉翁少。吉翁第一部完全胜利条件为制压ジャブロー，判定胜利条件为特殊据点比联邦多，判定失败条件为特殊据点比联邦少。

两势力重要事件

联邦方面

ハワイ攻略作战

发生条件	ペキン制压作战完成。
COST	1000～5000
结果	夏威夷进军可能。

ペキン作战

发生条件	开始2回合。
COST	1000～5000
结果	ペキン、印度进军可能。

宇宙舰队再建计划(ビンソン)

发生条件	开始4回合。
COST	3000
结果	マゼラン、サラミス后期型开发可能。

V作战终了

发生条件	コアファイター、ガンタンク、ガンキャノン、プロトガンダム、ホワイトベース开发完毕。
COST	0
结果	联邦军MS开发可能。

临时征兵计划

发生条件	在RXシリーズ回收计划的事件中选择不派遣パオロ。
COST	3000
结果	在下一回合ブライト、リュウ可以使用，下下回合アムロ、カイ、ハヤト、セイラ、フラウ、ジョブジョン可以使用，在第一部通关之后コウ、キース可以使用。

RXシリーズ回收计划

发生条件	V作战完成下一回合。
COST	0
结果	出现选择是否派遣パオロ。选择"Yes"则ホワイトベース队成立，联邦侧パオロ死亡，吉翁侧デニム、ジーン死亡；选择"No"则两回合后吉翁夺取RXシリーズ和ホワイトベース。

ホワイトベース队解散命令

发生条件	在RXシリーズ回收计划实行后。
COST	0
结果	出现选择，是否解散ホワイトベース队。选择"Yes"则ホワイトベース队解散；选择"No"则吉翁侧ガデム死亡，ホワイトベース队降下到北美。

ホワイトベース队补给(第一次)

发生条件	ホワイトベース队北美降下后。
COST	0
结果	选择项中选择"Yes"，マチルダ开始执行任务；选择"No"ホワイトベース队全灭。

ガルマ地上军击破

发生条件	ホワイトベース队补给完毕。
COST	0
结果	ホワイトベース队全员EXP增加，吉翁侧ガルマ死亡。

ガルマ地上军残党击破

发生条件	ガルマ地上军击破后某回合。
COST	0
结果	ホワイトベース队全员EXP增加，吉翁侧ダロタ死亡。

ガルマ・ザビ国葬

发生条件	ガルマ地上军残党击破后。
COST	0
结果	ランバ・ラル队开始执行任务，吉翁军全军士气上升。

ニューヤーク攻略作战

发生条件	ホワイトベース队北美降下。
COST	1000～5000
结果	ニューヤーク进军可能。

ホワイトベース队补给(第二次)

发生条件	ガルマ・ザビ国葬之后某回合。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"マチルダ开始执行任务；选择"No"会收到ホワイトベース队与ランバ・ラル的作战报告，ホワイトベース队全灭。

与ランバ・ラル队的作战报告

发生条件	ホワイトベース队第二次补给后。
COST	0
结果	ホワイトベース队全员EXP增加，吉翁侧ランバ・ラル、クランプ、アコース和コズン死亡。

与ランバ・ラル队残党的作战报告

发生条件	与ランバ・ラル队的作战报告后。
COST	0
结果	ホワイトベース队全员EXP增加，吉翁侧ハモン死亡。

オデッサ作战

发生条件	占领4处重要据点。
COST	1～5
结果	オデッサ进军可能。

ホワイトベース队オデッサ作战参加要请

发生条件	オデッサ作战开始后。
COST	0
结果	选择项出现。选择"Yes"ホワイトベース队参加オデッサ作战；选择"No"，参加オデッサ作战的部队开始受到黑色三连星的攻击。

ホワイトベース队补给(第三次)

发生条件	ホワイトベース队参加オデッサ作战。
COST	0
结果	出现选择项。选择"Yes"マチルダ开始执行任务；选择"No"ホワイトベース队与黑色三连星交战后全灭。



与黑色三连星的交战报告

发生条件	ホワイトベース队参加オデッサ作战并接受补给。
COST	0
结果	联邦侧マチルダ死亡，ホワイトベース队全员EXP增加，吉翁侧ガイア、マッシュ、オルテガ死亡。

エルラン间谍行为的发现

发生条件	谍报能力50以上。
COST	0
结果	如果谍报能力不满50此事件不发生，敌我双方在オデッサ的部队受到核攻击，损失50%战力，エルラン叛变；如果谍报能力高于50，则出现选择项，选择"Yes"则可避免核攻击，选择"No"则与谍报能力不满50的 一样。

マ・クベ使用核攻击

发生条件	オデッサ作战开始7回合。
COST	0
结果	和上面的エルラン的间谍行为的发现关联。

キリマンジャロ攻略

发生条件	攻占非洲一个重要据点。
COST	0
结果	キリマンジャロ攻略进军可能。

ジャブロー防御

发生条件	攻占5处重要据点。
COST	0
结果	谍报51以上得到敌方要进攻ジャブロー的情报，两回合后敌人开始攻击ジャブロー，谍报不足51的话不会得到此情报。ホワイトベース队仍然存在的情况下自动参加此作战，吉翁侧シャア率领マッドアングラー队参加此作战。

第13独立作战部队的任命

发生条件	ジャブロー防御后。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"スレッガー加入ホワイトベース队，联邦侧ウッディ战死；选择"No"则ホワイトベース队变成未配属状态。

ソーラーシステム开发

发生条件	基础开发能力等级10以上。
COST	5000
结果	ソロモン作战时ソーラーシステム使用可能。

与キャメル舰队的交战报告

发生条件	スレッガー加入ホワイトベース队后。
COST	0
结果	ドレン死亡，ホワイトベース队全员EXP增加。

与コンスコン机动部队交战报告

发生条件	ホワイトベース队健在。
COST	0
结果	コンスコン死亡，ホワイトベース队全员EXP增加。

ホワイトベース队星一号作战要请

发生条件	ソロモン攻略作战开始后。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"ホワイトベース队参加ソロモン攻略作战；选择"No"则我军攻击ソロモン的部队遭到ビグ・ザム攻击。

与ビグ・ザム的交战报告

发生条件	ホワイトベース队参加ソロモン攻略作战，ソーラーシステム照射。
COST	0
结果	联邦スレッガー死亡，ホワイトベース队其他成员EXP增加；吉翁侧ドズル死亡，ホワイトベース队全员EXP增加。

テキサス的调查要请

发生条件	ホワイトベース队健在。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"マ・クベ和シャア开始执行任务；选择"No"则ギャン、リックドム和チベ在ア・バオア・クー出现。

和ジオン军残党的作战报告

发生条件	テキサス的调查要请后。
COST	0
结果	マ・クベ死亡，ホワイトベース队全员EXP增加。

敌新型MA攻击要请

发生条件	ホワイトベース队健在。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"则シャリア・ブル、シムス死亡；选择"No"则ブラウ・ブロ在ソロモン出现。

ソロモン的恶灵击破要请

发生条件	ホワイトベース队健在。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"MC技术开发可能，ララァ死亡；选择"No"的话エルメス在ソロモン出现，ホワイトベース队全灭。

星二号作战要请

发生条件	我军到达ア・バオア・クー后。
COST	0
结果	选择项出现，选择"Yes"则ホワイトベース队全灭(只是机体，人物终战时为未配属状态)；选择"No"则ジオング在ア・バオア・クー出现。

アプサラス开发系列

发生条件	开始后50回合，谍报能力51以上。
COST	0
结果	出现选择项，选择"Yes"MS08小队开始执行任务；选择"No"则数回合后吉翁军アプサラスシリーズ开发完成。选择"Yes"的话会收到アプサラス调查报告，还会收到シロー行动异常的报告。底下选择"Yes"则追击开始，得到アプサラス调查报告以及EZ－08的开发PLAN。然后选择是否击破アプサラス，选择"Yes"则シロー下落不明，カレン、サンダース、ミケル、エレドア可以自由配属。

ライノサラス降下

发生条件	开始后75回合，谍报能力51以上。
COST	0
结果	开战75回合收到吉翁军开发秘密武器的报告，谍报51以上则调查成功，成功之后HLV破坏成功，レイヤー、レオン、マイク未配属状态；谍报51以下则调查失败，HLV破坏失败，レイヤー、レオン、マイク未配属状态，吉翁军ライノサラス生产开始。

ニュータイプ机关系列

发生条件	ニュータイプ机关成立。
COST	0
结果	选择"Yes"则成立，成立之后强化人间开发计划提案出现，选择同意的话则计划实行，プロト・ゼロ登场。

アレックス开发系列

发生条件	ニュー　タイプ机关成立并且G　3 GUNDAM开发成功。
COST	0
结果	满足则收到NT1的开发报告，出现是否派遣测试驾驶员的选项，选择"Yes"クリス登场，NT1被强夺，但是得到它的开发PLAN；选择"No"则クリス不登场，吉翁侧サイクロプス队全灭，得到NT1开发PLAN。

和平提案系列

发生条件	接受デギン的和平提案。
COST	0
结果	接受并且得到敌人的ソーラレイ的报告之后我方在ア·バオア·クー部队减少10%，敌军士气减20；选择不接受则我方在ア·バオア·クー部队减少30%。在制压ア·バオア·クー后是否接受ギレン的和平提案，接受的话进入联邦军判定ENDING，否的话ギレン发动第二次ブリティッシュ作战。

星屑作战系列

发生条件	基础等级12，MS等级15，MA等级15以上，プロトタイプガンダム开发完毕并且コウ登场。
COST	0
结果	出现是否进行GUNDAM开发计划，同意则ガンダム试作1号机·ゼフィランサス开发可能。如果GP02A开发完毕而且デラーズ·フリート仍然存在，那么出现GP02A被强夺事件，此时出现是否追击GP02A的选项，选择是会收到两份追击报告，选择否则ジャブロー遭到攻击，战力减少30%。而不管怎么样，在开发完ガンダム试作1号机后我方都会收到是否举行观舰式的提案，如果选择是并且GP02A开发完毕而且デラーズ·フリート仍然存在，还有刚才选择了追击GP02A，则发生GP02A袭击观舰式事件，选择不举行观舰式则任何事情不会发生。然后得到星屑作战的情报。出现选项，是否派遣シナプス队阻止卫星降下，选择是且GP03D开发完毕并配备于シナプス队，另外又接受了シーマ的提案则作战成功，シーマ所属改变，如果以上条件有一个不满足，则作战失败，ジャブロー部队减少70%，总资源减少50%。选择不派遣则作战也失败，效果同上。

ゼロ·ムラサメ反乱系列

发生条件	ゼロ·ムラサメ反乱发生。
COST	0
结果	出现选项，是否听取ゼロ的要求，是则ゼロ所属于联邦，并得到精神力GUNDAM的开发PLAN；否则ゼロ所属于其他势力。

ティターンズ关联事件

发生条件	敌军需产业/友好90以上。
COST	0
结果	得到ガンダリウムγ技术和マラサイ开发PLAN。然后会有GUNDAM MK II开发提案。同意后GUNDAM MK II开发完毕，然后发生GUNDAM MK II强夺事件，エゥーゴ出现。接下来会有是否追击的选项，选"是"3回合后收到追击报告，同时エマ叛逃；选择"否"则GUNDAM MKII变为未开发状态，エゥーゴ开始生产GUNDAM MK II。

エゥーゴ关联事件

发生条件	得到ガンダリウムγ技术并且リック·ディアス开发完毕。
COST	0
结果	会出现是否潜入ティターンズ的情报。同意后两回合后收到第一份报告，再过一回合收到第二份报告，三回合后潜入部队归队，并且エマ和カミーユ加入，另外可以开发GUNDAM MK II。开发完毕后Z　计划发动可能，百式、Z GUNDAM开发可能。

シロッコ相关事件

发生条件	我方第一部完全胜利或者判定胜利，第二部30回合之后ティターンズ属于联邦，未发生シロッコ归还事件。
COST	0
结果	シロッコ加入。若我方基础等级15，MS等级20，MA等级17以上则メッサーラ开发PLAN入手，若我方基础等级20，MS等级20，MA等级20则ジ·O开发PLAN入手。

吉翁方面

V作战察知

发生条件	占领4个重要据点。
COST	0
结果	出现选择项，是否派遣シャア去侦察，选择"Yes"则シャア、ドレン开始执行任务，吉翁侧デニム、ジーン、スレンダー死亡，联邦侧バオロ死亡；选择"No"则过几回合ドズル自动派遣シャア执行任务，吉翁侧デニム、ジーン、スレンダー死亡，联邦在ルナ2配置ガンダム、ガンキャノン、ガンタンク和ホワイトベース。

シャア的补给要请

发生条件	V作战察知后某回合。
COST	0
结果	出现选择，是否接受シャア的补给要求，选择"Yes"则ガデム开始执行任务，数回合后死亡，木马北美降下；选择"No"则木马在ジャブロー降下，联邦军技术力等级上升，シャア忠诚度降低。

木马北美降下

发生条件	接受シャア的补给要求。
COST	0
结果	シャア加入ガルマ的北美部队，然后出现选择。选择"Yes"ガルマ、シャア开始执行任务，数回合后ガルマ战死，下一回合ダロタ死亡；选择"No"则ガルマ开始执行任务，シャア原任务复归，数回合后数回合后ガルマ负伤。

シャア的处分

发生条件	ガルマ战死后两回合。
COST	0
结果	选择项出现，是否对シャア进行处分。选择"Yes"则シャア受到处分；选择"No"则ドズル忠诚下降。

ガルマ・ザビ的国葬

发生条件	ガルマ战死后三回合。
COST	0
结果	选择项出现，是否对ガルマ进行国葬。选择"Yes"则全军士气加20，ドズル忠诚下降；选择"No"则没有影响。

ランバ・ラル的派遣

发生条件	ガルマ国葬后或者ガルマ败北两回合后。
COST	0
结果	出现选择项，是否派遣ランバ・ラル去追击木马。选择"Yes"则ランバ・ラル、アコース、コズン、クランプ、ハモン开始执行任务；选择"No"则ドズル忠诚下降，木马向オデッサ进发。

ランバ・ラル的补给要请

发生条件	派遣ランバ・ラル追击木马并且ドム已经开发完毕。
COST	0
结果	选择"Yes"则木马被击破，得到ガンキャノン，ガンタンク和ホワイトベース；选择"No"则ランバ・ラル、アコース、コズン、クランプ和ハモン死亡。如果ドム没有开发，则ランバ・ラル、アコース、コズン、クランプ、ハモン死亡，此事件变为ランバ・ラル队全灭。

オデッサ作战察知

发生条件	收到与木马交战报告。
COST	0
结果	5回合后敌开始进攻オデッサ。

マ・クベ派遣

发生条件	オデッサ作战察知后。
COST	0
结果	出现选择项，是否派遣マ・クベ去オデッサ，选择"Yes"则此作战完毕后发生核弹事件，双方战力减50%，选择"No"则キシリア的忠诚度下降。

黑色三连星的派遣

发生条件	木马未被ランバ・ラル击破。
COST	0
结果	出现选择，是否派遣黑色三连星去オデッサ。选择"Yes"则ガイア、オルテガ和マッシュ开始执行任务；选择"No"则キシリア的忠诚度下降，木马参加オデッサ作战。如果此时ドワッジ完成，黑色三连星下一回合接受补给的话，则木马被击破，ドワッジ未完成则黑色三连星全灭。

マッドアングラー队成立

发生条件	前面未击破木马。
COST	0
结果	出现选择项，是否派遣处分中的シャア做マッドアングラー队的队长。选择"Yes"则シャア和ブーン开始执行任务，ベルファスト基地遭到マッドアングラー队攻击，选择"No"则キシリア的忠诚度下降。

ベルファスト攻略作战

发生条件	木马未被击破且オデッサ作战完毕。
COST	0
结果	联邦军的ベルファスト基地被マッドアングラー队侵入。

マッドアングラー队追击

发生条件	ベルファスト攻略作战后。
COST	0
结果	出现选择，是否叫マッドアングラー队去侦察联邦军ジャブロー基地的入口。选择"Yes"则ブーン死亡，选择"No"则シャア忠诚度下降，マッドアングラー队解散。

ジャブロー的入口的发现

发生条件	マッドアングラー队追击后。
COST	0
结果	ジャブロー进军可能，吉翁侧アカハナ、ボラスキニフ死亡，联邦侧ウッディ死亡。

联邦军舰队ルナツー集结

发生条件	ベルファスト基地攻占后。
COST	0
结果	数回合后，敌人开始进攻ソロモン。

ソロモン防务长官命令

发生条件	联邦军舰队ルナツー集结的情报获得后。
COST	0
结果	出现选择，是否将ソロモン的防务交给ドズル。选择"Yes"则木马未击破的情况下ドズル死亡，联邦的スレッガー死亡，如果以前击破木马，而且ビグザム开发完毕则ドズル生存；选择"No"则ドズル忠诚度下降。

星一号作战计划察知

发生条件	ソロモン防御数个回合后。
COST	0
结果	无任何事件。



デギン公王停战协议

发生条件	星二号作战计划察知。
COST	0
结果	全军士气下降。

ソーラレイ的开发提案

发生条件	基础开发等级10。
COST	5000
结果	ソーラレイ开发可能。

ソーラレイ照射

发生条件	ソーラレイ开发完毕且星二号作战开始。
COST	0
结果	选择是否向デギン照射，选"否"则击破50%联邦军舰队，"是"则击破30%联邦舰队，デギン死亡。然后出现是否逮捕ギシリア，逮捕则战争继续，不逮捕则发生动画原作剧情，ギシリア夺得指挥权。

统合整备计划提案

发生条件	ザクF型、リックドム、ゴック、ズゴックS型、ゲルググ(ギャン)中任意三部开发完成。
COST	5000
结果	ザク改以及リックドムⅡ等优秀机体开发可能。

ギャン量产化提案

发生条件	ギャン试做型完成。
COST	3000
结果	ギャン量产型和高机动型开发可能，ゲルググ量产计划废弃。

ゲルググ量产化提案

发生条件	ゲルググ先期量产型完成。
COST	3000
结果	ゲルググ量产型以及高机动型开发可能，ギャン量产计划废弃。

アプサラス计划系列

发生条件	MA开发等级11。
COST	0
结果	选择开发的话ギニアス忠诚上升并开始执行任务，得到アプサラス开发PLAN。然后选择开始アプサラスⅡ计划，アイナ加入，ノリス开始执行任务，如果不开始此计划则ギニアス为未配属状态，アイナ仍然加入。下一回合出现第二次选项，选择"Yes"则以上三人继续执行任务，最后ギニアス、ノリス战死，アイナ下落不明，得到アプサラスⅢ的开发PLAN，选择"No"则此三人未配属状态，联邦EZ-08开发成功。

フラナガン机关设立系列

发生条件	基础开发等级8。
COST	5000
结果	此提案提出两回合后フラナガン机关设立，且提出NT用兵器开发提案，下一回合选择是否将NT投入实战，同意的话シャリア·ブル、ララァ和クスコ·アル投入实战，但是クスコ·アル需要通关一次，不同意则キシリア忠诚下降。

ブルーディスティニー系列

发生条件	基础开发等级12，フラナガン机关设立并且イフリート开发完毕。
COST	0
结果	首先フラナガン机关会提出EXAM的研究报告，同意的话下一回合会提出要求测试用的NT驾驶员，同意的话则イフリート改开发PLAN入手，不同意则EXAM研究中止，イフリート改开发完毕后クレスト博士会逃亡，选择追击的话ニムバス夺取BD二号机，不追击则联邦开发出BD一二三号机，ニムバス夺取BD二号机之后会提案作战是否继续，继续的话则BD一二号机开发PLAN入手，否则ニムバス变为未配属状态，选择继续追击，下一回合发生BD2号机暴走同时得到ニムバス专用二号机开发PLAN，再下一回合ニムバス死亡，联邦则ユウ下落不明同时联邦开发出BD三号机。

アスタロス开发计划系列

发生条件	基础开发等级11以上。
COST	0
结果	同意的话三回合后会出现アスタロス回收提案，是否派遣ヴィッシュ执行任务，选择是则ヴィッシュ回收アスタロス，然后得到ライノサラス开发PLAN同时ヴィッシュ失踪，此时会有是否使用アスタロス的选项，选择使用则联邦全资源下降50%，我方全势力友好度下降30。若不派遣ヴィッシュ执行任务，则ライノサラス开发PLAN入手，并且ライノサラス自动配置于SIDE3。

ルビコン计划系列

发生条件	ケンプファー开发完毕。
COST	0
结果	选择执行此计划则キリング忠诚上升，シュタイナー、アンディ、ガルシア和ミーシャ开始执行任务，两回合后アンディ死亡，出现是否继续此任务的选项。继续的话バーニィ配属到サイクロプス队，中断的话则联邦军配备アレックス。下一回合出现选择项，是否派フォン·ヘルシング前去增援，选择"Yes"则キリング、ヘルシング开始执行任务，シュタイナー、ガルシア、



结果	ミーシャ死亡，"No"则サイクロプス队全队变为未配属状态。两回合后最后一次选择，是否对SIDE6进行核攻击，选择"Yes"则バーニィ、ヘルシング未配属状态，キリング使用不可能；选择"No"则キリング忠诚下降，バーニィ、ヘルシング死亡，联邦アレックス开发中止。

星屑作战系列

发生条件	第二部开始30回合。
COST	0
结果	首先得到GUNDAM开发情报。如果第一部是完全胜利则フルバーニアン、サイサリス、ステイメン，デンドロビウム出现在グリプス2，若第一部未判定胜利和判定败北则出现在ジャブロー。然后进行GUNDAM强夺计划，收到两份报告，GP02A开发可能。此时谍报51以上并且联邦存在则收到观舰式情报，开始进行星屑作战。之后选择是否逮捕シーマ，逮捕的话则作战成功，不逮捕则シーマ叛变，作战失败。

ハマーン关联事件

发生条件	必定发生。
COST	0
结果	ハマーン、マシュマー、キャラ和ユーリ加入。若此时エゥーゴ和ティターンズ没有出现，则ラカン和グレミー加入，マラサイ开发可能。若此时基础等级15，MS等级19，MA等级16以上则ノイエ・ジール开发可能，基础等级18、MS等级19、MA等级19以上则ガザC开发可能，基础等级20，MS等级20，MA等级18以上则キュベレイ开发可能。在第一部判定胜利情况下，ハマーン加入后30回合后，マハラジャ・カーン未死亡，エゥーゴ未出现、ネオ・ジオン未出现，并且ネオ・ジオン值3以下则シャア加入。

ゼロ・ムラサメ反乱系列

发生条件	ゼロ・ムラサメ反乱发生。
COST	0
结果	ゼロ・ムラサメ提出要求，同意则得到精神力GUNDAM开发PLAN，不同意则ゼロ・ムラサメ叛逃。同意的话两回合后他提出强化NT提案，此时选择同意会得到开发报告，ゼロ・ムラサメ提出抗议，接受的话ゼロ・ムラサメ加入，不同意的话ゼロ・ムラサメ和NT001叛逃，然后强化NT部队完成。

两势力重要机体开发PLAN一览

联邦方面

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ジム	3000	8	—	—	—	4	陆战型 ジム开发完毕
ジムライトアーマー	1500	4	3	6	—	5	ジム开发完毕
アクアジム	2000	6	3	5	3	4	ジム开发完毕
先行量产型ジム(マシンガン)	2000	4	—	—	—	6	陆战型 ガンダム开发完毕
先行量产型ジム(ロケットランチャー)	500	1	—	—	—	6	陆战ジム开发完毕
ジム寒冷地仕様	1500	4	3	6	—	5	ジム开发完毕
ジムキャノン	1500	6	3	5	—	4	ガンキャノン和ジム开发完毕
ガンタンク	2500	4	—	—	—	3	コアファイター开发完毕
量产型ガンタンク	3000	6	3	4	—	3	ガンタンク开发完毕
ガンタンクII	1500	6	6	6	3	5	ガンタンク开发完毕
ガンキャノン(キャノン炮)	3000	6	—	—	—	5	ガンタンク开发完毕
ガンキャノン(スプレーミサイルランチャー)	1000	1	—	—	—	5	ガンキャノン开发完毕
プロトタイプガンダム	3500	6	—	—	—	6	ガンキャノン开发完毕
ガンダム(ビームライフル)	3500	6	—	—	—	7	"RXシリーズ回收计画"的提案
ガンダム(ハイパーバズーカ)	1000	1	—	—	—	7	ガンダム开发完毕
G-3ガンダム	5000	6	9	9	3	8	プロトタイプガンダム开发完毕、并且"MC技术研究"完成
先行量产型ガンダム(マシンガン)	2500	4	—	—	—	6	プロトガンダム开发完毕
先行量产型ガンダム(ロケットランチャー)	500	1	—	—	—	6	ガンダム(G)开发完毕
先行量产型ガンダム(ロングライフル)	1000	1	—	—	—	6	ガンダム(G)武装追加1开发完毕
先行量产型ボール	1500	4	3	3	4	3	—
ボール	1000	4	3	3	6	5	先行量产型ボール开发完毕
61式战车	—	—	—	—	—	1	—
ホバートラック	500	2	2	3	—	2	—
ビックトレー	2500	6	4	—	—	1	—
TINコッド	—	—	—	—	—	1	—
フライマンタ	—	—	—	—	—	1	—
デプロッグ	1500	2	1	—	—	1	—
ドン・エスカルゴ	1000	2	2	—	—	1	—
ミデア	—	—	—	—	—	1	—
トリアーエズ	—	—	—	[illegible]	[illegible]	1	—

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
セイバーフィッシュ	1000	2	1	–	–	1	–
ファンファン	–	–	–	–	–	1	–
ディッシュ	–	–	–	–	–	1	–
コアファイター	1000	2	3	4	–	3	"V作战"发动后
コアブースター	1500	4	5	5	5	4	コアファイター开发完毕
コロンブス	–	–	–	–	–	1	–
サラミス	–	–	–	–	–	1	–
サラミス(后期生产型)	2000	6	1	–	–	1	"ビンソン计画"发动后
マゼラン	–	–	–	–	–	1	–
マゼラン(后期生产型)	2500	6	1	–	–	1	"ビンソン计画"发动后
ペガサス	5000	10	8	–	–	7	"V作战"发动后
ホワイトベース	6000	6	10	–	–	10	ペガサス开发完毕
U型潜水舰	–	–	–	–	–	1	–
M型潜水舰	3000	8	4	–	–	3	U型潜水舰开发完毕
HLV	–	–	–	–	–	1	–
ハイザック(マシンガン)	5000	8	12	16	–	15	–
ハイザック(ビームライフル)	1000	1	12	16	–	–	ハイザック开发完毕
ガルバルディβ	8000	8	12	15	3	14	ガルバルディα开发完毕、"ペズン计画"实行后
パワード・ジム	5000	8	9	15	–	14	ジム改开发完毕
ジム・カスタム	4000	6	12	15	–	14	パワード・ジム开发完毕
ジムII	5000	8	12	16	–	15	ジム开发完毕
ジム・キャノンII	5000	8	12	15	–	14	ジムキャノン和ガンキャノン量产型开发完毕
ジムクウエル	4000	6	12	15	–	14	ジムカスタム开发完毕
ガンダムMK-II(ビームライフル)	10000	10	15	16	–	–	プロトガンダム开发完毕
ガンダムMK-II(バズーカ)	1000	1	–	–	–	–	ガンダムMK-II开发完毕
アッシマー	5000	8	12	16	15	–	
ジム・コマンド(地上战仕样)	2500	6	6	8	–	7	ジム开发完毕
ジム・コマンド(宇宙战仕样)	2500	4	6	9	–	8	ジムコマンド(地上战仕样)开发完毕
ジムスナイパーカスタム	3000	6	6	7	–	6	ジム开发完毕
水中型ガンダム	3500	8	6	8	6	7	アクアジム和プロトガンダム开发完毕
ガンキャノン重装型	3000	6	3	7	–	6	ガンキャノン开发完毕
ガンキャノンII	4000	8	6	9	–	8	ガンキャノン重装型开发完毕
ガンキャノン量产型	5000	6	9	10	–	9	ガンキャノン重装型开发完毕
ガンダムEz-8	3000	4	3	8	–	7	陆战ガンダム开发完毕、"アプサラス击破"事件发生
ガンダムピクシー	5000	6	9	10	–	9	プロトガンダム和陆战ガンダム开发完毕
ブルーディスティニー1号机	4000	6	6	8	–	–	陆战ジム和陆战ガンダム开发完毕、"ブルーディスティニー"事件发生
ブルーディスティニー2号机	4000	6	6	9	–	–	BD1号机开发完毕、并且"EXAM研究"事件发生
ブルーディスティニー3号机	4000	6	6	9	–	–	BD2号机开发完毕、并且"EXAM研究"事件发生
Gファイター	3000	6	7	7	7	6	ガンダム开发完毕
パブリク	1500	2	7	–	–	6	–



兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ミデア	—	—	—	—	—	1	—
ミデア改	2500	4	8	—	—	7	ミデア开发完毕
ジムスナイパーII	5000	8	9	11	—	10	ジムスナイパーカスタム开发完毕
ガンダムNT1'アレックス'	6000	8	12	12	3	—	G-3ガンダム开发完毕、井且不派遣クリス
ガンダムNT1-FA	4000	6	12	12	3	—	アレックス和FAガンダム开发完毕
フルアーマーガンダム	5000	8	9	12	—	11	プロトガンダム和ガンダム开发完毕
グレイファントム	6000	8	12	—	—	11	ペガサス开发完毕
バストライナー	5000	6	12	13	6	—	FAガンダム开发完毕
ジム改	3500	6	9	13	—	12	ジムコマンド(G型)开发完毕
ヘビーガンダム	5000	8	9	13	—	13	FAガンダム开发完毕
ガンダム试作1号机·ゼフィランサス	6000	6	9	14	6	—	プロトガンダム开发完毕、而且コウ加入
ガンダム试作1号机·フルバーニアン	5000	4	9	14	9	—	ゼフィランサス开发完毕、コウ加入
ガンダム试作2号机·サイサリス	8000	8	12	14	6	—	プロトガンダム开发完毕、コウ加入
ガンダム试作3号机·ステイメン	5000	8	12	14	12	—	プロトガンダム开发完毕、コウ加入
ガンダム试作3号机·デンドロビウム	10000	8	12	14	14	—	ステイメン开发完毕、コウ加入
ガンダム试作4号机·ガーベラ	8000	8	12	15	12	—	フルバーニアン开发完毕、コウ加入
コロンブス改	1500	4	11	—	—	10	コロンブス开发完毕
サラミス改	3000	8	13	—	—	12	サラミス(后期生产型)开发完毕
ネモ	8000	10	15	18	—	17	ジムII和リックディアス开发完毕
リック·ディアス	5000	8	15	17	—	16	ガンダリウムγ入手
リック·ディアス(クワトロ专用)	5000	1	15	17	—	—	リックディアス完毕、クワトロ生存
百式	12000	10	15	18	—	17	リックディアス开发完毕、"Z计画"实行
サイコガンダム	15000	12	15	18	18	17	Pガンダム和ジオング开发完毕、ムラサメ研究所成立
ギャプラン	8000	8	15	17	17	16	オーガスタ研究所成立
バウンド·ドッグ	12000	10	15	18	18	17	オーガスタ研究所成立
ガブスレイ	6000	8	15	18	18	16	メッサーラ开发完毕、シロッコ为属下
メッサーラ	12000	10	15	17	17	16	シロッコ为属下
アルビオン	8000	12	15	—	—	14	グレイファントム开发完毕
バーミンガム	8000	10	18	—	—	17	—
Gディフェンサー	8000	8	18	18	15	17	ガンダムMK-II开发完毕
マラサイ	8000	10	18	19	—	18	ハイザック开发完毕、ガンダリウムγ入手
メガバズーカランチャー	15000	6	19	19	—	—	百式和バストライナー开发完毕、"Z计画"实行
Zガンダム	15000	12	20	20	20	—	百式开发完毕、"Z计画"实行
ハンブラビ	8000	8	18	19	19	18	ガブスレイ开发完毕、シロッコ为属下
ジ·O	15000	12	20	20	15	—	シロッコ为属下
プロトタイプ·ガンダムMK-II	5000	10	20	20	20	—	GP-01和ティターンズ用ガンダム开发完毕、机体图鉴至少收集，293"ゼロ反乱"事件发生，而且第一部32回合内通关

吉翁方面

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	
ザク(マシンガン)	—	—	—	—	—	1	—
ザク(バズーカ)	—	—	—	—	—	1	—
ザク(ランバ·ラル专用机)	—	—	—	—	—	1	—
ザク(黑色三连星专用机)	—	—	—	—	—	1	—
ザクII初期型(マシンガン)	—	—	—	—	—	1	—
ザクII初期型(バズーカ)	—	—	—	—	—	1	—
ザクII初期型(シャア专用机)	—	—	—	—	—	1	—
ザクII(マシンガン)	2000	4	—	1	—	4	—
ザクII(バズーカ)	500	1	—	1	—	1	ザクIIF型开发完毕
ザクII(S·マツナガ专用机)	500	1	—	1	—	1	ザクIIF型开发完毕
ザクII(J·ライデン专用机)	500	1	—	1	—	1	ザクIIF型开发完毕
ザクII陆战型(マシンガン)	2000	4	—	1	—	1	ザクIIF型开发完毕

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ザクⅡ陆战型(バズーカ)	500	1	—	1	—	1	ザクⅡJ型开发完毕
ザクⅡ陆战型(マゼラトップ炮)	1000	1	3	1	—	1	ザクⅡJ型开发完毕
ザクⅡ指挥官用(マシンガン)	1500	2	—	1	—	1	ザクⅡF型开发完毕
ザクⅡ指挥官用(バズーカ)	500	1	—	—	—	1	ザクⅡS型开发完毕
ザクⅡ指挥官用(シャア专用机)	500	1	—	1	—	1	ザクⅡS型开发完毕
ザクⅡ指挥官用(ドズル专用机)	—	—	—	—	—	1	—
ザクⅡ指挥官用(ガルマ专用机)	—	—	—	—	—	1	—
ザクⅡ(后期生产型)	2500	4	6	6	—	5	ザクⅡF型开发完毕
ザク・デザートタイプ	1500	4	—	2	—	1	ザクⅡJ型开发完毕
ザク・キャノン	1500	4	—	2	—	1	ザクⅡJ型开发完毕
ザク・マリンタイプ	1500	4	—	2	—	1	ザクⅡF型开发完毕
ザク强行侦查型	1000	4	3	3	—	2	ザクⅡF型开发完毕
ザクタンク	500	2	3	3	3	2	ザク・キャノン开发完毕
高机动型ザク(マシンガン)	2000	6	3	4	3	3	ザクⅡS型开发完毕
高机动型ザク(バズーカ)	500	1	—	—	—	3	ザクⅡR1型开发完毕
高机动型ザク(マツナガ专用机)	1000	1	3	4	3	3	ザクⅡR1型开发完毕
高机动型ザク改良型	2000	4	3	5	3	4	ザクⅡR1型开发完毕
高机动型ザク改良型(バズーカ)	500	1	—	—	—	4	ザクⅡR1A型开发完毕
高机动型ザク(三连星专用机)	1000	1	3	5	3	5	ザクⅡR1A型开发完毕、ガイア生存
高机动型ザク后期型(マシンガン)	2500	4	6	6	3	5	ザクⅡR1A型开发完毕
高机动型ザク后期型(バズーカ)	500	1	—	—	—	5	ザクⅡR2型开发完毕
グフ(先行量产型)	2500	6	3	5	—	4	—
グフ	2500	6	3	5	—	4	グフA型开发完毕
グフ(ヒート剑追加)	1000	1	4	5	—	4	グフB型开发完毕
グフ(マ・クベ专用机)	1000	1	3	5	—	4	グフB型开发完毕マ・クベ生存
グフ改良型	2000	4	3	6	—	5	グフB型开发完毕
グフ重装型	2000	4	3	5	—	4	グフB型开发完毕
グフ飞行试验型	2000	4	3	5	3	4	グフB型开发完毕
ゴック	3000	6	3	3	3	2	ザク・マリンタイプ开发完毕
アッガイ	2500	4	3	5	3	4	ザク・マリンタイプ开发完毕
ズゴック	3500	6	6	6	3	5	ゴック开发完毕
アッザム	5000	8	3	—	4	3	—
ザクレロ	2500	6	3	—	5	4	—
ビグロ	3000	6	6	—	6	5	ザクレロ开发完毕
マゼラアタック	1000	2	2	—	—	1	—
ギャロップ	1500	4	3	—	—	2	—
ダブデ	2000	6	4	—	—	3	—
ドップ	1000	2	1	—	—	1	—
ドップ(ガルマ专用机)	500	1	1	—	—	1	ドップ开发完毕
ドダイ	1500	2	1	—	—	1	—
ルッグン	1000	2	3	—	—	2	—
ガウ	3000	6	5	—	—	4	—
ファットアンクル	1500	4	3	—	—	2	—



兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ムサイ	–	–	–	–	–	1	–
ファルメル	1500	4	2	–	–	1	ムサイ开发完毕
チベ	–	–	–	–	–	1	–
グワジン	–	–	–	–	–	5	–
ユーコン	1500	6	2	–	–	1	キャリフォルニア制压后
マッドアングラー	3000	8	5	–	–	4	ユーコン开发完毕
スキウレ	1000	1	8	1	–	–	ザクII F型(B装 涮 鹰哎砜|(9)颬
イフリート	3000	6	6	7	–	6	–
ドム	3000	8	6	8	–	7	–
ドム(黑色三连星专用)	1000	1	6	8	–	–	ドム开发完毕，黑色三连星生存
ドム(ランバ・ラル专用)	1000	1	6	8	–	–	ドム开发完毕、ランバ・ラル生存
ズゴック(指挥官用)	2500	2	6	7	3	6	–
ズゴック(シャア专用)	1000	1	6	7	3	–	指挥官用ズゴック开发完毕、シャア生存
アッグガイ	3000	6	3	7	6	6	アッガイ开发完毕、“ジャブロ–攻略用MS开发作战”发动
ジュアッグ	3000	6	3	8	6	7	アッガイ开发完毕、“ジャブロ–攻略用MS开发作战”发动
グラブロ	3500	8	6	–	7	6	–
ブラウ・ブロ	5000	8	6	–	8	7	“フラナガン机关”成立
ジッコ	1500	2	7	–	–	6	
ムサイ后期型	2000	6	7	–	–	6	ムサイ开发完毕
ザンジバル	5000	8	7	–	–	6	–
ドロス	5000	12	8	–	–	7	–
ザク改	3000	6	9	9	–	8	ザクII F型开发完毕、“统合整备计画”发动
宇宙用高机动试验型ザク	1500	4	–	–	–	7	ドム开发完毕
サイコミュ试验用ザク	2500	4	9	8	3	7	“フラナガン机关”设立
サイコミュ高机动试验用ザク	3500	6	9	9	6	7	サイコミュ试验用ザク开发完毕
イフリート改	3500	8	6	9	–	8	イフリート开发完毕、“EXAM研究”实行
ドム・トローペン	2500	6	6	9	–	8	ドム开发完毕
リックドム	2500	4	–	–	–	7	高机动试验型ザク开发完毕
リックドムII(ツヴァイ)	3000	6	6	9	3	8	リックドム开发完毕、“统合整备计画”发动
ペズン・ドワッジ	5000	8	9	10	6	9	ドム开发完毕、“ペズン计画”发动
アッグ	3000	6	3	9	6	8	アッガイ开发完毕、“ジャブロ–攻略用MS开发作战”发动
ゾゴック	3000	6	6	10	6	9	アッガイ和ズゴック开发完毕、“ジャブロ–攻略用MS开发作战”发动
ゾック	3500	6	6	9	9	8	–
ブルーディスティニー2号机(ニムバス专用)	4000	6	6	9	–	–	BD2号机开发完毕、ニムバス生存
ビグ・ザム	6000	12	6	–	10	9	ブラウ・ブロ开发完毕、“フラナガン机关”成立
エルメス	5000	10	9	–	10	9	ブラウ・ブロ开发完毕、“フラナガン机关”成立
アプサラス	3000	8	9	3	9	–	“アプサラス计画”实行
ドワッジ	3500	6	9	11	–	10	ドム和ペズン・ドワッジ开发完毕
ゲルググ(初期生产型)	5000	8	9	12	–	11	–
ゲルググ(ガトー专用)	1000	1	9	12	–	–	ガトー生存、ゲルググ量产化计划实行
ゲルググ(量产型)	3000	6	9	11	–	11	ゲルググ(初期生产型)开发完毕、ゲルググ量产化计划实行
高机动型ゲルググ	3000	6	9	12	6	11	ゲルググ(量产型)开发完毕、ゲルググ量产化计划实行
高机动型ゲルググ(ライデン专用)	1000	1	9	12	6	–	高机动型ゲルググ开发完毕、ライデン生存
高机动型ゲルググ(三连星专用)	1000	1	9	12	6	–	高机动型ゲルググ开发完毕、黑色三连星生存
ゲルググキャノン	3000	6	9	12	–	11	ゲルググ(量产型)开发完毕、ゲルググ量产化计划实行

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ギャン	5000	8	9	12	—	11	—
ギャン(シャア专用)	1000	1	9	12	—	—	ギャン量产计划实行、シャア生存
ギャン(ランバ·ラル专用)	1000	1	9	12	—	—	ギャン量产计划实行、ランバ·ラル生存
ギャン(量产型)	3000	6	9	11	—	11	ギャン开发完毕、ギャン量产计划实行
高机动型ギャン	5000	6	10	12	6	11	ギャン(量产型)开发完毕、ギャン量产计划实行
高机动型ギャン(マツナガ专用)	1000	1	10	12	6	—	高机动型ギャン开发完毕、マツナガ生存
ギャンキャノン	3500	6	12	12	—	—	ギャン量产型开发完毕、ギャン量产计划实行
ズゴックE	5000	8	6	12	6	11	指挥官用ズゴック开发完毕、"统合整备计画"
アプサラスII	5000	10	9	3	11	—	アプサラス、ビグ·ザム开发完毕、アプサラス计划实行
アプサラスIII	8000	12	9	3	12	—	アプサラスII开发完毕、アプサラス计划实行
ライノサラス	3000	8	9	6	11	—	アスタロス计划实行
ザクII初期型(武装C)	10000	1	—	1	—	—	サイサリス开发完毕且第2次ブリティッシュ作战实行
アクト·ザク	4000	6	9	11	6	10	"ペズン计画"实行
ギガン	1500	6	9	11	6	10	"ペズン计画"实行
ガッシャ	2500	6	9	11	6	10	"ペズン计画"实行
ドワッジ改	4000	6	9	14	—	13	ドワッジ开发完毕
ガーベラ·テトラ	6000	8	12	14	9	—	サイサリス开发完毕、敌军军需产业的友好度90以上
ゲルググ(シャア专用)	1000	1	9	12	—	—	ゲルググ(初期生产型)开发完毕、シャア生存、ゲルググ量产化计划实行
ゲルググ(ランバ·ラル专用)	1000	1	9	12	—	—	ゲルググ(初期生产型)开发完毕、ランバ·ラル生存、ゲルググ量产化计划实行
高机动型ゲルググ(マツナガ专用)	1000	1	9	12	6	—	高机动型ゲルググ开发完毕、マツナガ生存
ギャン(ガトー专用)	1000	1	9	12	—	—	ギャン开发完毕、ギャン量产计划实行、ガトー生存
高机动型ギャン(ライデン专用)	1000	1	10	12	6	—	高机动型ギャン开发完毕、ライデン生存
高机动型ギャン(三连星专用)	1000	1	10	12	6	—	高机动型ギャン开发完毕、黑色三连星生存
ゲルググM	5000	6	12	13	—	12	ゲルググ量产计划实行、高机动型ゲルググ开发完毕
ゲルググM(シーマ专用)	1000	1	12	13	—	—	ゲルググM开发完毕、シーマ生存
ゲルググJ	5000	6	14	14	—	13	ゲルググ(量产型)和ゲルググキャノン开发完毕、统合整备计划实行
ザメル(メルザ·ウン·カノーネ)	3000	6	12	12	9	11	—
ハイゴッグ	3500	6	6	11	6	10	ゴッグ开发完毕、"统合整备计画"实行
ジオング	6000	8	12	13	12	12	サイコミュ试验用高机动型ザク开发完毕
ジオング(完成机)	8000	8	12	14	12	13	ジオング开发完毕
ヴァル·ヴァロ	6000	8	9	—	14	13	—
ムサイ最终型	3500	8	11	—	—	10	ムサイ后期型开发完毕
ザンジバル改良型	6000	10	14	—	—	13	ザンジバル开发完毕
ティベ	5000	10	13	—	—	12	チベ开发完毕
ケンプファー	5000	6	12	14	3	13	—
ハイザック	5000	8	12	16	—	15	—
ガーベラ·テトラ改	8000	8	12	15	12	—	ガーベラ·テトラ开发完毕
リゲルグ	6000	8	15	16	9	15	高机动型ゲルググ开发完毕
ガルバルディα	6000	8	12	15	3	14	ペズン计画实行
ドラッツェ	2500	6	12	15	9	14	ザクIIF型和ガトルの开发完毕
ハイザック·カスタム	6000	8	1	17	—	16	ハイザック开发完毕
グワンザン	8000	10	17	—	—	16	グワジン开发完毕
マラサイ	4500	4	18	19	18	—	ハマーン属下
ノイエ·ジール	10000	4	16	17	16	—	ハマーン属下

兵器名称	开发资金	开发时间	基础等级	MS等级	MA等级	敌性等级	条件
ノイエ・ジールⅡ	18000	12	20	20	20	—	ノイエ・ジール开发完毕、シャア生存、ハマーン属下
ガザC	8000	10	18	19	19	18	ハマーン属下
キュベレイ	15000	12	20	20	18	—	ジオング和エルメス开发完毕、ハマーン属下

第三势力介绍与攻略方法

1.エゥーゴ

联邦侧

结成条件：ティターンズ结成。

出现条件：完全和判定胜利版为拒绝与ブレックス会见，判定败北版则不会出现。

吉翁侧

结成条件：判定败北版为ティターンズ结成两回合后联邦仍然存在，判定胜利版为ティターンズ结成后一回合，完全胜利版为第二部15回合时ティターンズ存在。

出现条件："エゥーゴ支援计划"实行。

攻略方法：

地球上以阿姆罗和布莱德为中心，迅速制压各据点，由于两人的实力超强，所以地球上的战斗应该比较轻松。AUEG的问题主要是宇宙，量产机初期只有大功率GM，对付敌方的勇士之类的机体应该非常吃力，所以宇宙战一开始要以克瓦特罗为中心进行作战，不过就算这样也比较吃力，比较好的办法是一开始以骚扰为主，等到Z计划发动后生产出百式和Z GUNDAM，这两部机配上ACE都是基本无敌的，此时再大举进攻比较好。AUEG的主要战略就是初期以地球据点制压为主配以宇宙中小规模骚扰，等到Z计划发动之后再开始宇宙反攻。

重要事件：MKII的强夺

发生条件：

1.50回合后

2.谍报能力81以上

3.ティターンズ存在

4.批准クワトロ的提案

此事件发生后カミーユ、エマ、ファ加入并得到GUNDAM MK II的开发PLAN，由于カミーユ拥有超强的实力，所以一定要让此事件发生。但需要注意的是，此事件发生后与ティターンズ的友好度降为0，并且ティターンズ全军士气100。



人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ブレックス・フォーラ	少将	ラビアンローズ	14	11	10	5	6	6	初期
ブライト・ノア	大佐	チュウゴク	10	16	12	8	12	8	初期
クワトロ・バジーナ	大尉	P－ペキン	15	16	12	18	16	16	初期
アムロ・レイ	大尉	ニホン	8	10	10	14	16	16	初期
スレッガー・ロウ	大尉	ニホン	11	8	9	7	13	9	初期
リュウ・ホセイ	中尉	チュウゴク	10	7	13	9	7	5	初期
アポリー	中尉	P－ペキン	8	5	8	8	8	9	初期
ロベル	中尉	P－ペキン	5	8	7	8	8	8	初期
カイ・シデン	少尉	インドシナ	7	8	6	8	10	10	初期
ハヤト・コバヤ	少尉	チュウゴク	8	9	9	10	8	8	初期
レコア・ロンド	少尉	インドシナ	4	5	8	5	7	8	初期
セイラ・マス	少尉	ニホン	12	9	8	5	9	9	初期
ヘンケン・ベッケナー	中佐	P－ペキン	11	13	11	6	10	8	初期
エマ・シーン	少尉	未所属	4	5	6	8	8	7	批准クワトロ的提案
カミーユ・ビダン	少尉	未所属	8	5	6	10	13	14	批准クワトロ的提案
ファ・ユイリィ	曹长	未所属	4	0	1	2	2	2	批准クワトロ的提案

2.ティターンズ・ジャミトフ

联邦侧

结成条件：完全胜利版和判定胜利版后10回合

出现条件：完全胜利版为接受ブレックス的会见并且击破アクシズ时エゥーゴ没有建立；判定胜利版为接受ブレックス的会见并且击破 デラーズ・フリート时エゥーゴ没有建立。

吉翁侧

结成条件：判定胜利版后15回合，联邦仍然存在。

出现条件："ティターンズ支援计划"实行。

攻略方法：

初期和AUEG战略差不多，地球上用精神力GUNDAM开路，完全没有难度。宇宙比较困难一点，最好等到地球平定之后再集中精力扫荡宇宙。

重要事件：シロッコ的归还

发生条件：

1.50回合经过

2.与木星船团的友好度90以上

3.允许シロッコ归还

此事件发生可以得到メッサーラ和ガブスレイ的开发PLAN，シロッコ加入。但是和木星船团的友好度会降为0。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ジャミトフ・ハイマン	大将	マドラス	14	13	9	4	8	6	初期
バスク・オム	大佐	グリプス2	4	13	12	8	9	6	初期
ジャマイカン・ダニンガン	少佐	ルナツー	3	7	6	4	5	3	初期
ブラン・ブルターク	少佐	アラビア	5	9	9	10	8	9	初期
ベルナルド・モンシア	大尉	宇宙－2	5	6	9	8	9	8	初期
アルファ・A・ベイト	大尉	宇宙－2	6	7	5	6	7	7	初期
ヤザン・ゲーブル	大尉	P－インド	5	7	14	16	13	8	初期
ライラ・ミラ・ライラ	大尉	P－インド	4	9	8	10	9	9	初期
チャップ・アデル	中尉	宇宙－2	5	6	4	3	9	4	初期
ジェリ・メサ	中尉	ルナツー	7	5	12	10	9	10	初期
カクリコン・カクーラー	中尉	ルナツー	4	6	7	9	8	7	初期
エマ・シーン	中尉	ルナツー	3	3	5	7	7	6	初期
ゼロ・ムラサメ	少尉	インド	10	3	3	17	13	14	初期
マウアー・ファラオ	少尉	P－インド	5	4	4	7	8	7	初期
フォウ・ムラサメ	少尉	インドシナ	10	3	2	10	14	14	初期
ロザミア・バダム	少尉	アラビア	10	4	9	12	10	13	初期
パプテマス・シロッコ	中尉	未所属	13	13	13	14	13	14	シロッコ归还事件发生

3.ティターンズ・シロッコ

联邦侧

结成条件：30回合后ティターンズ仍然所属于联邦，シロッコ归还事件未发生。

出现条件：ジャミトフ・ティターンズ击破。

吉翁侧

结成条件：完全胜利版为ティターンズ出现40回合后ティターンズ仍然存在，判定胜利版为ティターンズ出现30回合后ティターンズ仍然存在。

出现条件：完全胜利版为ジャミトフ・ティターンズ击破，判定胜利版为ジャミトフ・ティターンズ击破并且エゥーゴ未成立。

攻略方法：

基本思想和ジャミトフ・ティターンズ差不多。但是地上战稍微麻烦一点，也是要以精神力GUNDAM为主力进攻，笔者推荐一开始先攻击夏威夷，并且从敖德萨降下，因为夏威夷有WB队，而敖德萨的资源比较丰富。还是等地球平定以后再反攻宇宙，要注意的是克瓦特罗在月神2，多调点部队过去。如果拖到THE・O出来，那么一切就简单了。

重要事件：ジ・O的开发

出现条件：

1.50回合后

2.资金10W以上

此事件发生后可以开发シロッコ・ティターンズ的最强机体ジ・O。



人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
パプテマス・シロッコ	大佐	グリプス2	15	14	14	15	14	15	初期
ブラン・ブルターク	少佐	宇宙－2	5	9	9	10	8	9	初期
ベルナルド・モンシア	大尉	ヨーロッパ1	5	6	9	8	9	8	初期
アルファ・A・ベイト	大尉	ヨーロッパ2	6	7	5	6	7	7	初期
ヤザン・ゲーブル	大尉	宇宙－2	5	7	14	16	13	8	初期
ライラ・ミラ・ライラ	大尉	サイド7	4	9	8	10	9	9	初期
チャップ・アデル	中尉	ベルファスト	5	6	4	3	9	4	初期
ジェリド・メサ	中尉	宇宙－1	7	5	12	10	9	10	初期
カクリコン・カクーラー	中尉	宇宙－2	4	6	7	9	8	7	初期
レコア・ロンド	中尉	未所属	5	5	8	5	7	8	初期
マウアー・ファラオ	少尉	宇宙－1	5	4	4	7	8	7	初期
フォウ・ムラサメ	少尉	ルナツー	10	3	2	10	14	14	初期
ロザミア・バダム	少尉	ルナツー	10	4	9	12	10	13	初期

4.联邦特别篇(本势力只有联邦方面出现)

出现条件：全势力出现。

攻略方法：

本篇作为联邦方面的特别篇，其特别的地方就是我方人物除了西罗克外全是女性。至于本篇的难度，则可以用易如反掌来形容。我方NT强化人众多，ACE也是多的数不清(GUNDAM里女性ACE真是不少啊)，BT机体更是一抓一大把，诺维捷露，卡碧尼应有尽有，所以没有什么推荐的攻略方法，各位玩家爱怎么打就怎么打，反正都是虐待敌人，尤其是卡碧尼配上哈曼，天下无敌……

重要事件：シロッコ的加入

发生条件：

经过50回合

一般都是会叫シロッコ加入的，只有一点要注意的，他加入之后我方全员气力下降20，并且从此以后我方气力上限变为50。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ハマーン・カーン	大将	アクシズ	17	13	11	16	16	17	初期
キシリア・ザビ	中将	オデッサ	12	12	8	3	8	7	初期
シーマ・ガラハウ	中佐	宇宙－10	10	12	9	12	11	13	初期
クラウレ・ハモン	少佐	アラビア	12	10	5	6	10	8	初期
マチルダ・アジャン	大尉	宇宙－9	12	9	4	3	6	5	初期
ライラ・ミラ・ライラ	大尉	オデッサ	5	10	9	11	10	10	初期
ミライ・ヤシマ	中尉	宇宙－10	11	9	7	3	9	9	初期
ララァ・スン	少尉	アクシズ	10	5	9	7	13	13	初期
シムス	中尉	宇宙－9	3	5	3	1	3	4	初期
クスコ・アル	中尉	アクシズ	9	4	7	13	12	14	初期
キャラ・スーン	中尉	ヨーロッパ－2	8	5	12	11	6	11	初期
エマ・シーン	中尉	ヨーロッパ－1	6	6	6	8	8	7	初期
セイラ・マス	少尉	アクシズ	11	9	8	5	9	9	初期
クリスチーナ・マッケンジー	少尉	オデッサ	6	2	5	6	6	5	初期
レコア・ロンド	少尉	アラビア	4	5	8	5	7	8	初期
マリオン・ウェルチ	少尉	宇宙－9	9	2	9	6	9	14	初期
アイナ・サハリン	少尉	アラビア	7	1	2	2	7	6	初期
NT－001(レイラ)	少尉	P－オデッサ	10	7	5	6	11	11	初期
マウアー・ファラオ	少尉	ヨーロッパ－1	6	5	5	8	9	8	初期
ロザミア・バダム	少尉	宇宙－10	10	4	9	12	10	13	初期
フォウ・ムラサメ	少尉	P－オデッサ	10	3	2	10	14	14	初期
カレン・ジョシュア	曹长	オデッサ	7	7	11	8	6	6	初期
ファ・ユイリィ	曹长	ヨーロッパ－1	4	0	1	2	2	2	初期
フラウ・ボウ	曹	ヨーロッパ－1	6	1	4	2	2	2	初期
パプテマス・シロッコ	中尉	未所属	11	11	11	12	11	12	シロッコ事件发生

5.ネオ・ジオン(此势力只有吉翁侧出现)

出现条件：

完全胜利版为ネオ・ジオン值4以上，正统ジオン值3以下，新生ジオン值2以下；判定胜利和判定败北版为ネオ・ジオン值5以上，正统ジオン值4以下，新生ジオン值3以下。

ネオ・ジオン值一览：

不给去SIDE7调查的シャア补给(＋2)

因为卡尔马的阵亡处罚シャア(＋1)

因为"续优性人类生存说"而处罚旧吉翁派(＋1)

不许マッドアングラ一队追击木马(＋1)

允许キシリア将NT投入实战(＋1)

攻略方法：

本篇的难度相对来说比较大，主要是开始时候我方据点位置不是很好，而且战力也不强，还被吉翁和联邦夹着打，比较痛苦。比较好的办法是首先制压宇宙，从阿巴瓦库开始向周围逐渐推进并且制压，宇宙制压完毕后开始降下作战，降下地点推荐北美。地球上应该以联邦为一开始的主攻对象，并且尽量利用联邦和吉翁直接的战斗渔翁得利。

重要事件：木马队的加入

发生条件：

1.50回合

2.キャスバル的经验60以上

3.实行キャスバル的提案

为了战力一定要让WB队加入，只是要注意，最好发生此事件前已经击破联邦，否则将发生联邦大部队进攻グラナダ的事件。如果此事件发生时联邦已经被击破，对话上虽然也会交代联邦大军进攻グラナダ，但只是说说而已了。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
キャスバル・レム・ダイクン	大将	グラナダ	16	16	12	18	16	16	初期
フラナガン・ブーン	大尉	キャリフォルニア	5	8	9	7	5	4	初期
シャリア・ブル	大尉	グラナダ	14	12	9	10	15	14	初期
ドレン	中尉	グラナダ	9	8	6	4	7	3	初期
クスコ・アル	中尉	P-アメリカ	9	4	7	13	12	14	初期
アカハナ	少尉	キャリフォルニア	1	7	5	4	2	9	初期
アポリー	少尉	メキシコ	6	4	7	7	7	8	初期
ロベルト	少尉	メキシコ	3	7	5	8	8	5	初期
ララァ・スン	少尉	グラナダ	11	6	10	8	15	15	初期
マリオン・ウェルチ	少尉	P-アメリカ	9	2	9	6	9	14	初期
デニム	曹长	キャリフォルニア	3	4	3	3	3	2	初期
ジーン	伍长	キャリフォルニア	2	1	4	3	4	3	初期
スレンダー	伍长	キャリフォルニア	1	1	4	1	2	2	初期
ブライト・ノア	少尉	グラナダ	5	12	10	6	8	6	WB队加入事件发生
スレッガー・ロウ	少尉	グラナダ	8	6	7	5	11	7	同上
ミライ・ヤシマ	曹长	グラナダ	10	7	6	2	8	7	同上
リュウ・ホセイ	曹长	グラナダ	7	6	12	8	6	4	同上
アムロ・レイ	曹长	グラナダ	5	8	8	10	12	12	同上
セイラ・マス	伍长	グラナダ	10	8	7	4	7	7	同上
カイ・シデン	伍长	グラナダ	5	7	5	7	8	9	同上
ハヤト・コバヤシ	伍长	グラナダ	5	7	8	9	7	7	同上

6.正统ジオン(本势力只有吉翁侧出现)

出现条件：判定胜利版为ネオ・ジオン未出现并且卡尔马死亡；判定败北版为ネオ・ジオン未出现并且击破エゥーゴ。

正统吉翁值一览：

接受去SIDE7调查的シャア的补给要求(ガルマ死亡)

不批准建立潜水艇部队的提案(＋1)

ガルマ国葬(＋1)

给ランバ・ラル配备ドム(＋1)

不许黑色三连星追击木马(＋1)

不将オデッサ的防务交给マ・クベ(＋1)

核弹事件处罚マ・クベ(＋1)

不批准建立マッドアングラー队的提案(＋1)

批准マッドアングラー追击木马(但是前面就要批准其组队)(＋1)

不许NT投入实战(＋1)

逮捕キシリア(＋1)

攻略方法：

难度很低，我方NT和ACE多的要命，机体也还不错。初期很快可以荡平宇宙，然后可以叫ACE降下，首先进攻吉翁，用水战用机器比如魔蟹之类的比较好。吉翁击破后我方没有后顾之忧，宇宙部队全部降下，一口气击破联邦。

重要事件：NT用MS开发PLAN获取

发生条件：

1.50回合

2.敌性等级9以上，MS开发等级17以上，总资金10W以上并且和敌军需产业关系未亲密

3.实行提案

此提案可以获得精神力GUNDAM，所以也是要尽量要让它发生的。要注意的是发生后我方总资金减少一半，所以花的只剩10W才是正道理。



人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
キシリア・ザビ	大将	グラナダ	15	14	10	5	10	9	初期
エルラン	中将	インドシナ	5	8	9	3	4	3	初期
トワニング	大佐	グラナダ	5	9	4	4	5	4	初期
マ・クベ	大佐	ハワイ	5	15	8	13	5	7	初期
シャア・アズナブル	大佐	ニホン	14	14	11	17	15	15	初期
バロム	中佐	ニホン	11	9	7	5	6	6	初期
シャリア・ブル	少佐	グラナダ	13	11	8	9	4	19	初期
ガイア	大尉	宇宙－13	9	12	13	13	10	11	初期
フラナガン・ブーン	大尉	ニホン	6	9	10	8	6	5	初期
シュタイナー・ハーディー	大尉	インドネシア	6	12	8	10	9	9	初期
ジョニー・ライデン	大尉	宇宙－8	10	9	9	12	13	15	初期
ニムバス・シュターゼン	大尉	インドシナ	6	3	10	14	5	9	初期
オルテガ	中尉	宇宙－13	2	5	16	13	9	6	初期
マッシュ	中尉	宇宙－13	6	7	10	11	13	12	初期
シムス	中尉	宇宙－8	2	4	2	0	2	3	初期
クスコ・アル	中尉	宇宙－11	9	4	7	13	12	14	初期
ララァ・スン	少尉	宇宙－11	10	5	9	7	13	13	初期
マリオン・ウェルチ	少尉	宇宙－11	9	2	9	6	9	14	初期
トクワン	少尉	グラナダ	7	4	6	6	8	10	初期
アカハナ	少尉	ニホン	1	7	5	4	2	9	初期
ミハイル・カミンスキー	少尉	インドネシア	3	4	10	7	7	6	初期
デミトリー	曹长	グラナダ	1	2	4	3	5	8	初期
ガブリエル・ガルシア	曹长	インドネシア	2	1	7	8	4	7	初期
バーナード・ワイズマン	伍长	インドネシア	5	4	3	4	5	4	初期

7.新生ジオン(本势力只有吉翁侧出现)

出现条件：判定胜利版为ネオ・ジオン未出现且ガルマ生存；判定败北版为ネオ・ジオン未出现且击破エゥーゴ。

新生吉翁值一览：

拒绝向SIDE7派遣侦察队(＋1)
不给去SIDE7调查的シャア补给(ガルマ生存)
不许ガルマ追击木马(＋1)
不给ランバ・ラル队配属ドム(＋1)

攻略方法：

本篇是所有势力里最难的，没有强力机体，没有NT，据点位置又不好。开始要以宇宙为中心来打，多生产扎古吧，另外攻打重要据点的时候一定要把ビグ・ザム带上，叫它站在据点上然后MAP狂轰吧，对付敌方小兵足够了。卡尔马就别上前线了，装在战舰上后面指挥比较好。宇宙还要注意フォン・ブラウン和グラナダ，这两个据点没有意外的话至少有30部队，先打フォン・ブラウン，老战术ビグ・ザム开路然后众人一拥而上，グラナダ的话就慢慢地耗吧，笔者也没有好办法。地球上就用ドム为主力，靠那为数不多的几个ACE慢慢磨吧。本篇确实是考验玩家的真正实力的一部，大家做好思想准备。

重要事件：ビグ－ザム(ザビ家仕样)的开发提案

1.50回合
2.执行ドズル的提案

这个……由于要消耗我方一半资金，而且这东西作用也不是很大，各位还是自己看着办吧。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ガルマ・ザビ	大将	ニューヤーク	13	8	6	8	10	9	初期
ドズル・ザビ	中将	ソロモン	14	14	17	12	6	4	初期
コンスコン	中将	サイド1	8	12	10	6	7	4	初期
デザート・ロンメル	少佐	メキシコ	6	10	12	6	4	8	初期
ガデム	大尉	P－アメリカ	6	7	3	8	3	2	初期
ドレン	中尉	サイド4	9	8	6	4	7	3	初期
ランバ・ラル	中尉	アメリカ	13	15	12	15	11	10	初期
シン・マツナガ	中尉	サイド1	8	11	10	12	10	10	初期
クランプ	少尉	アメリカ	9	11	7	9	6	6	初期
アコース	曹长	アメリカ	1	3	4	5	7	4	初期
コズン・グラハム	曹长	アメリカ	3	4	6	7	6	4	初期
デニム	曹长	サイド4	3	4	3	3	3	2	初期
ククルス・ドアン	曹长	メキシコ	9	5	9	13	2	8	初期
ジーン	伍长	サイド4	2	1	4	3	4	3	初期
スレンダー	伍长	サイド4	1	1	4	1	2	2	初期
クラウレ・ハモン	一般	アメリカ	11	9	4	5	9	7	初期

8.アクシズ



联邦侧

出现条件：完全胜利版击破デラーズ・フリート，其他结局不会出现。

吉翁侧

出现条件：完全胜利版击破其他所有势力，其他结局不会出现，但是ハマーン会在50回合后加入。

攻略方法：

本篇有一定难度，主要集中在地球方面。由于有两个强力NT和宇宙用强力MA存在，所以宇宙战不是很难，稳扎稳打即可(别和我说你不要夏亚回来-_-)。地面比较麻烦一点，首先要守住オデッサ，方法是制压其周围一些中立地区，然后拼命造勇士防御，マシュマー和キャラ是前线主要战力，地球上一开始交给他们。如果一开始在地球也有余力发动进攻的话，建议首先攻击ティターンズ的据点，这样以后会轻松一点。还有一点要注意的是マシュマー和キャラ都不是强化人，所以不要费心给这两位开发NT专用机。

重要事件：夏亚的归还

发生条件

1.50回合

2.谍报能力81以上

3.实行ハマーン的提案

这个事件一定要发生，夏亚和他带来的机体都是我方重要战力，而且要求也不是很苛刻。惟一要注意的是此事件发生后谍报能力会降为0。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ハマーン・カーン	大将	アクシズ	17	13	11	16	16	17	初期
ユーリ・ハスラー	少将	ア・バオ・クー	11	12	7	5	9	6	初期
デザート・ロンメル	中佐	オデッサ	8	12	14	8	6	10	初期
ラカン・ダカラン	少佐	カザフスタン	7	11	13	13	10	9	初期
マシュマー・セロ	大尉	P-オデッサ	11	7	14	11	9	10	初期
キャラ・スーン	中尉	P-オデッサ	8	5	12	11	6	11	初期
グレミー・トト	少尉	ヨーロッパー1	8	6	6	4	5	6	初期
シャア・アズナブル	大佐	未所属	15	15	12	18	16	16	50回合事件发生

9.デラーズ・フリート(本势力只有联邦侧出现)

出现条件：完全胜利版为初期势力，判定胜利和判定败北版为击破ジオン。

攻略方法：

也算是比较有难度的一篇。主要问题在于驾驶员太少，能上前线冲锋陷阵的只有三个，ガトー、シーマ和ビッター。初期还是宇宙为主，把ガトー和シーマ调到前线，优先制压阿巴瓦库，所罗门还有SIDE3。以这三个为中心展开，宇宙平定就是时间问题了。地球上叫ビッター上前线，攻击方向是オデッサ和ベルファスト。如果触发了50回合的事件，那么可以生产GP02A，以后么，乱丢核弹就OK了。

特殊事件：GP02A的强夺

1.50回合

2.谍报能力81以上

3.实行ガトー的提案

GP02A的核弹可以解决我方人手不足的问题，但是此事件如果发生，则ケリィ、カリウス和ビリィ会受伤，所以还是各位自己看着办吧。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
エギーユ・デラーズ	少将	茨之园	14	17	12	9	13	8	初期
ノイエン・ビッター	少将	キリマンジャロ	12	13	12	8	10	7	初期
シーマ・ガラハウ	中佐	宇宙-5	10	12	9	12	11	13	初期

ドライゼ	中佐	インド洋	7	6	6	3	4	3	初期
アナベル・ガトー	少佐	P－アフリカ	11	12	12	15	14	13	初期
ケリィ・レズナー	大尉	サイド5	7	6	6	12	11	7	初期
ビリィ・グラードル	大尉	P－アフリカ	8	10	9	5	9	7	初期
カリウス	曹长	P－アフリカ	4	6	8	7	8	4	初期

10.ジオン特别篇(本势力只有吉翁方面出现)

出现条件：全势力出现。

攻略方法：

除了人手有些不足，其他没什么难度，因为机体很不错。初期以シャリア・ブル还有ガトー为中心作战。由于还可以生产アプサラスⅡ、Ⅲ，所以制压重要据点的时候一定带上两部，配属在据点或者补给线上对敌人进行炮击，这样效果很好。其他没什么好说的，慢慢打就行了。

重要事件：德金的忧虑

发生条件：

1.50回合

2.总资金10W以上

3.敌性等级10以上

这个事件一定要发生，可以得到12款机体的开发PLAN，里面包括各个ACE的专用机还有GUNDAM的开发PLAN，很重要。

人物数据一览

人物名	军衔	初期配属	魅力	指挥	耐久	格斗	射击	反应	出现条件
ギレン・ザビ	大将	サイド3	18	15	12	6	12	8	初期
ノイエン・ビッター	少将	ロシア－3	12	13	12	8	10	7	初期
ギニアス・サハリン	少将	ヨーロッパ－2	11	9	0	2	6	4	初期
エギーユ・デラーズ	大佐	宇宙－13	14	17	12	9	13	8	初期
ノリス・パッカード	大佐	オデッサ	10	11	12	11	11	9	初期
シーマ・ガラハウ	中佐	宇宙－13	10	12	9	12	11	13	初期
ドライゼ	中佐	アラビア	7	6	6	3	4	3	初期
シャリア・ブル	少佐	宇宙－12	14	12	9	10	15	14	初期
アナベル・ガトー	少佐	P－オデッサ	11	12	12	15	14	13	初期
ケリィ・レズナー	大尉	P－オデッサ	7	6	6	12	11	7	初期
ビリィ・グラードル	大尉	P－オデッサ	7	9	8	4	8	6	初期
ラカン・ダカラン	大尉	未所属	7	11	13	13	10	9	初期
グレミー・トト	中尉	サイド3	8	6	6	4	5	6	初期
ヴィッシュ	中尉	アラビア	7	9	5	4	12	8	初期
アイナ・サハリン	少尉	オデッサ	7	1	2	2	7	6	初期
NT002	少尉	宇宙－12	6	10	3	4	4	4	初期
カリウス	曹长	P－オデッサ	4	6	8	7	8	7	初期
NT003	曹长	宇宙－12	0	7	4	4	4	4	初期
NT004	曹长	宇宙－12	0	5	5	4	4	3	初期



文 软饼干



两个种族间的疯狂战争，一段凄惋美丽的爱情，在波澜壮阔的星海里，在奇异神秘的星球上，就让我们随着西格玛之星的传说来一起感受一下吧。

GBA 西格玛之星传说

◆Namco／WayForward◆A·RPG◆2005年8月16日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆29.99美元
◆无对应周边◆全年龄

Sigma Star Saga

A·RPG 模式

方向键：主角的移动

B键：无用

A键：与NPC谈话，使用道具

L、R键：切换使用的道具

L键：放保险

方向键：飞机的移动

R键：切换飞机武器

B键：无用

A键：发射子弹

STG 模式

按Select键后进入状态调整画面，首先是地图和主角的状态栏。按B键进入飞机武器调整画面，方向键控制上边的方框移动，L、R键控制下面的方框移动。



冒险篇

A·RPG模式：主要就是操纵主角在地图上利用游戏中所给的六种道具解开机关，拿取道具，完成任务。

道具名	获得方法	作用效果
手枪	游戏的初始装备	射击怪物和地图上的一些雕像
探测器	第一章打完人类矿场后得到	探测隐藏机关、物品
活动地雷	第二章打完大裂痕后得到	攻击怪物和消除挡路的地雷
克瑞尔靴子	第三章从火焰之星回来后由 Nomak 那得到	消除地图上挡路的大石头
女孩的翅膀	第四章在森林之星医好 Psyme 后得到	飞过地图上的小壕沟
变形球	第五章在遗忘之星和 lot 人对完话后得到	穿过电栅栏

经验心得

本作的A·RPG模式可以说只是一个点缀，它最主要的用途就是用来收集 Gun Data 以及发展剧情。地图上没有什么迷题设计，动用你手中的那六件道具你就可以到达地图的任何地方，完全就是按部就班，无需动脑。至于地图上的小怪更是点缀中的点缀了，他们有如下特点：速度慢、反应慢、智商低、动作少。你几乎可以完全把它们看成是一个个的雕像。这里我就不多说什么了。

关于Gun Data的收集，因为它在STG模式里占有重要的地位，所以放在这里重点介绍。大部分的Gun Data都在地图上是可见的，加之游戏的地图都比较小，所以十分容易收集。不过也有一小部分Gun Data是看不见的必须要用探测器来收集，不过这也是有规律可循的，大多数这样的Gun Data都藏在地图上用石头排成的特殊图案里，如圆形，菱形等，还有就是一些山洞里，走进去却发现空无一物，此时你最好打开探测器搜索一下，很可能就会发现一块Gun Data。最后一种就是完全无规律可循的隐藏Gun Data，不过它们多集中在各个星球的基地里，打开探测器在基地里转上两圈，就可以搞



射击篇

根据游戏中的解释，克瑞尔人的寄身战斗服与他们的战斗飞船是有着信号上的联系的，当飞船感受到危险时，它们就会召唤附近的飞行员，飞船可以通过寄身战斗服直接感受到飞行员的思想，所以克瑞尔人的战斗飞船的战斗力都是非常强的。

经验心得

不同的星球会有不同的敌人和地形，每次刚到一个新的星球可能都会有一点点难度，因为此时敌人很经打，加之对地形的不熟，很容易Game Over。这时就需要记得多用保险，炸死一堆敌人的经验值是非常可观的，很快你就可以提高自己的等级，这样之后就没什么难度了。惟一要注意的是不要自己乱撞在墙上，这样会大量减血，宁可被敌人撞死也不要撞墙而死。

STG模式里所乘坐的飞船类型是随机得到的，从小型战机到巨型飞船都可能为你所用。



飞船的火力则完全取决于你在冒险过程中收集到的Gun Data。Gun Data分为三种类型，他们将共同组成你飞船火力的最终形态。

蓝色的Gun Data决定的是子弹射击的方向，例如可选择是向前方发射，还是前后都发射，或是上下左右四方向发射。红色的Gun Data决定的是发射出的子弹的性质，如是选普通子弹，还是导弹，或是蓄力弹等等。黄色的Gun Data决定的是子弹击中敌人后产生的效果，比如说击中后会有更多的经验值，击中后有补血道具产生等效果。

另外STG战中按L键是放保险，可以攻击到全屏幕，保险是靠在A·RPG模式里收集，最多带7颗。

进入STG模式屏幕的右上角会有一个数字显示，从1到99不等，它表示的是你这一次STG战需要消灭的敌人数。击落固定的数量之后，STG战就结束了，重新开始A·RPG模式。当然每章最后的强制STG战除外，此时没有击落敌机数量的要求，只需保证自己安全的飞到BOSS面前即可。

在STG战里击落敌人的话，就会有白色的经验值小球飞出，吃掉它们会增长经验，经验达到一定程度就会升级，飞船的攻击力和防御力都会上升。

前言

我是伊恩·雷克，是一名战斗机驾驶员，可能是一些人认为我在这方面干得还不错吧，于是他们交给我一个有精英成员组成的飞行小队，代号西格玛。我们是最早一批投入到与克瑞尔人（Krill）战斗的部队之一。不过我是惟一从那里活下来的人。

克瑞尔人（krill）在60年前突然来到了地球，那一天人类第一次真正感到了自己的渺小卑微。克瑞尔人的星际战舰蜂拥到大西洋上，从海底掘出了一块相当于加拿大国土面积大小的陆地。海洋因此沸腾了三年，将所有的海洋生命煮成了一锅浓汤。两极的冰雪融化，裸露出来的岩浆一条一条从不同方向流向因挖掘留下的空洞，从空中看去就好像一块巨大的破布。也许对于那些狂热的地质学家来说，这倒是一段好时光吧。

在全球性歇斯底里的绝望情绪中，地球联邦在一片焦土上建立起来。五十年后的今天，在联邦的领导下，地球建立了强大的防御阵线，并且成功地破译了克瑞尔人（Krill）的语言。我们开始了解他们的谈话、习俗，学习他们的技术，当这些恶魔再次降临地球时，我想大部分人都已经做好了准备。

不过很不幸，那其中并不包括我……



穿越银河的传说始动

序章

去敌人那边作间谍，为了不让队友再无辜的牺牲，伊恩选择了这条不归路。



克瑞尔人再度入侵地球，作为西格马小队的队长，伊恩奉命率队迎击敌人。

STG战要点 游戏以STG的形式登场，作为游戏的第一次考验，可以说基本无难度。本关大致可分为三部分：1.地球上：不要勉强去攻击敌机，不然很容易被他们撞爆而减血，保存好自己就可以了。2.地球轨道上：此时会有队友驾驶的战机在你的周围，不用管他们，即使他们被全部击落也没有关系，这里要注意快速撞过来的敌机。3.回到大气层：有一个小BOSS等着我们，先干掉它头上的发子弹的三管小炮，然后是它黄色的三颗眼睛，就可以搞定收工了。

获胜回到基地，可四处闲逛一下，熟悉一下游戏的操作。然后就可去左上角的指挥官房间了。指挥官Tierney的开场白自然少不了一番表扬。不过虽然获胜，西格玛小队也损失惨重，伊恩想到那些死去的队友怎么也高兴不起来。随着谈话的深入，长官告诉伊恩克瑞尔人正在研制一种超级武器，它的威力可以轻易的毁灭一个星球。他希望伊恩能够混入敌人内部，取得有关这种武器的情报。伊恩在了解了具体情况后决定接受这个任务。为了预祝任务成功，指挥官建议喝酒以示庆祝，伊恩欣然接受。不想酒刚下肚，自己就晕了过去。



第一章 投靠克瑞尔人

当自己将无情的炮火倾泻在人类的矿场里时，伊恩想到了什么？难道这就是所谓的代价？



"我看见他好像在呼吸。" "别犯傻了，他已经死了，让我们把它丢出去算了。""不行，好像长官讲过需要一些地球人。"迷迷糊糊中伊恩好像听到一些关于自己的对话。等他醒来时发现自己已经处于一个克瑞尔人的星际基地里。然后被告知之所以救他是因为他们的长官Bloss想要和他来一场格斗，用于娱乐。在稀里糊涂的穿上克瑞尔人的寄身战斗服后，就可以去参加战斗了。原来并不是和Bloss比试，而是他的一个手下，伊恩轻松取胜后Bloss对他很是欣赏，让伊恩以后就帮他做事，看来打入敌人了内部的计划好像执行得还不错。接下来又是一段闲逛时间，可以乘机了解一下敌人的基地。在基地下方的一个有电脑的房间里可以和地球的长官进行一次秘密通话，报告一下当前的大致情况据可以了。来到位于基地中部的指挥官Bloss的房间，接到他交给伊恩的新任务。在一颗密布森林的星球上，有大量充满敌意的生命体，任务很简单就是消灭它们。

决斗部分提示 简单，保持好同对手的距离就可以轻松获胜了



STG战要点 敌人是打不完的，所以不用勉强去打快要飞走的敌人，这样很容易被



撞爆，损失大量HP。消灭屏幕右上角显示的要求消灭的敌人数即可。

【克瑞尔人的战斗服】 它与我们熟知的盔甲之类的战斗服完全不是一个概念，克瑞尔人的战斗服其实是一种寄生生物，当你穿上它时它就会植入你体内，与你合二为一。因此这种战斗服不仅可以起到保护你的作用，而且可以提高你自身的属性，非常强力。此外它也是控制克瑞尔飞船的关键。根据寄生生物的品种不同，战斗服也有高低级之分。

在消灭了大量敌意生命体之后，又接到登陆这颗星球进行探索的任务。Bloss告诉你去战斗服室见新队友Psyme，Bloss介绍说一个月前Psyme驾驶着最新型的飞船却被地球人击败，所以被派到这里来接受惩罚。伊恩这才知道上次攻击地球并害得他很多队友牺牲的罪魁祸首的人的名字。不过现在可不是报仇的时候，整理了一下情绪，伊恩来到了战斗服室，一进门就大吃一惊，原来Psyme是一个可爱MM，搞得伊恩有点不知所措。集合完毕后，伊恩随小队一起降落到陌生星球的表面。



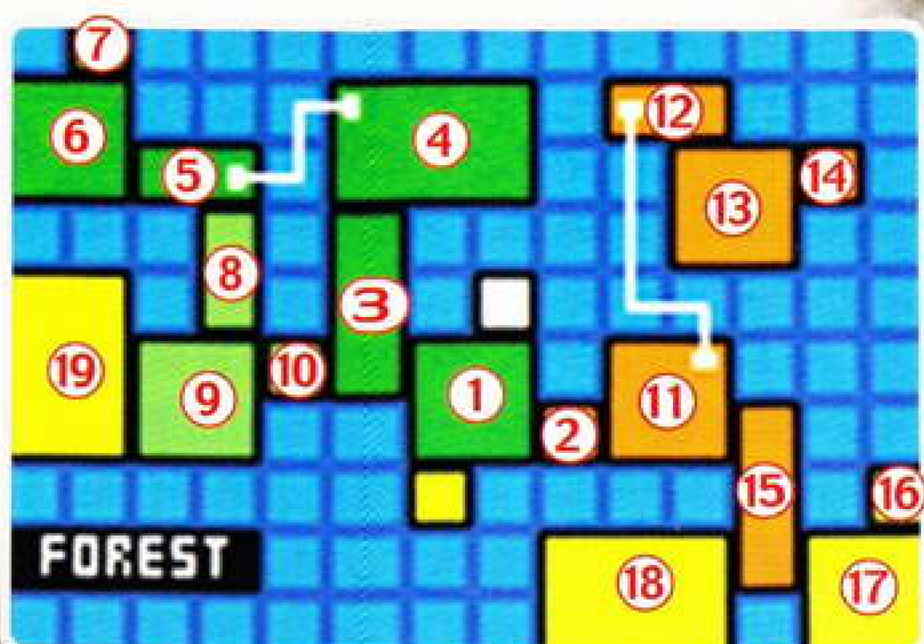
星球攻略 首先到区域2取得一块Gun Data→再前往区域3，向上走遇见Psyme，开使一段剧情STG战→战斗结束，被传回地面，这里也可以拿到一块Gun Data→接下来前往区域4，在中间的一个小土台的山洞里有一块Gun Data。再次遇到Psyme，随后前往左边半山腰的一个洞窟→穿过山洞，来到区域5，区域的中部有一块Gun Data→通过区域5，在区域6的上方有一块Gun Data，继续前进，在靠近区域7的地方你还将发现一块Gun Data→来到区域7，见到了Psyme，她告诉伊恩这有一个人类的矿场让伊恩去摧毁它→进入STG战部分→摧毁矿场后得到探测器，现在可以去区域8了→来到区域8，沿梯子一路向下，中间可以取得一块Gun Data→前往区域9，在中部的高台上取得一块Gun Data后，向右穿过区域10，回到区域3后原路返回基地。

矿场STG战要点 里面的东西都比较耐打，不要勉强，注意回避就行。本关没有要求击落多少敌人，只需是自己活着飞到关底就可以了。BOSS是个巨大的钻机，会沿着画面中的轨道运动，惟一的攻击手段就是用身体撞你。所以只要远离轨道就大致可保安全了。

【探测器】 这是在游戏中一个十分重要的道具，它的作用是发现地上的隐藏机关和物品。游戏中的针刺地形需要用它发现机关来解除，很多Gun Data是隐藏的，需要它去发现，还有一些任务道具也要靠它来探测到。所以游戏中要养成随时打开探测器的好习惯。



回到基地里，Psyme告诉伊恩Bloss可能对那个探测器感兴趣，让他送过去。先去战斗服室可取得一块Gun Data，就可以前往Bloss所在的房间了。见到Bloss后他向伊恩表示了祝贺，因为在这次任务中的突出表现，伊恩被提升了。他将被派往火焰之星，一起被派去的还有Psyme。刚走出Bloss的房间就收到来自地球长官的信息，前往电脑室。向长官汇报了目前的情况后，就可以前往任务室，在那里见到Pysme，她告诉你现在就可以出发去火焰之星了，不过在这之前也可以再前往森林之星，锻炼锻炼自己，而且还有些隐藏的Gun Data等着你呢。



第二章 虚假的友谊

Psyme和Blune，这两个克瑞尔人，让伊恩开始迷惑，那些看上去无比真挚的友谊难道都是虚假的吗？也许……



下了飞船，来到一个新的基地，发现里面大多是女性士兵，很是奇怪。老规矩先逛基地，在士兵的休息区可拿到两块Gun Data。前往指挥官室，见到新长官Zelly，她对伊恩表示出强烈的不信任，并表示这不是一次提升，而只是一次调动。然后把伊恩分配到小队长Blune手下做事，这次的任务是调查火焰之星。伊恩来到士兵休息室，刚准备休息一下，就收到地球长官的信息。为报告情况伊恩必须前往电脑室，但此时电脑室的门是锁着的。前往基地上方的一个门，进入后和里面的士兵对话，可拿到电脑室的钥匙。进入电脑室，向地球长官报告完后就可以去任务室展开你的火焰之星探索之旅了。

星球攻略 首先要找到在这个星球上放置的3个探测器。从区域1向左通过区域2来到区域3这里有一个探测器和一块Gun Data。然后返回区域1，通过区域4，来到区域5同样可以有一个探测器和一块Gun Data。再返回区域1通过区域6来到区域7，有一块Gun Data藏在靠右的山洞里。然后前往区域8这里有第三个探测器。发生一场小的强制STG战后，就回到了区域1。这时Blune小队长让你去找一条巨大的裂痕，以便进一步调查这个星球。此时有些区域多出了可以移动的活动块，可以去刚刚无法去的地方，那里多藏有一些Gun Data，可自行寻找一下。接着就可以去区域9了，然后来到区域10，穿过一段长长的山洞后来到区域12取得一个Gun Data后向上来到区域13，找到大裂痕。接下来就是深入大裂痕的调查作战了。

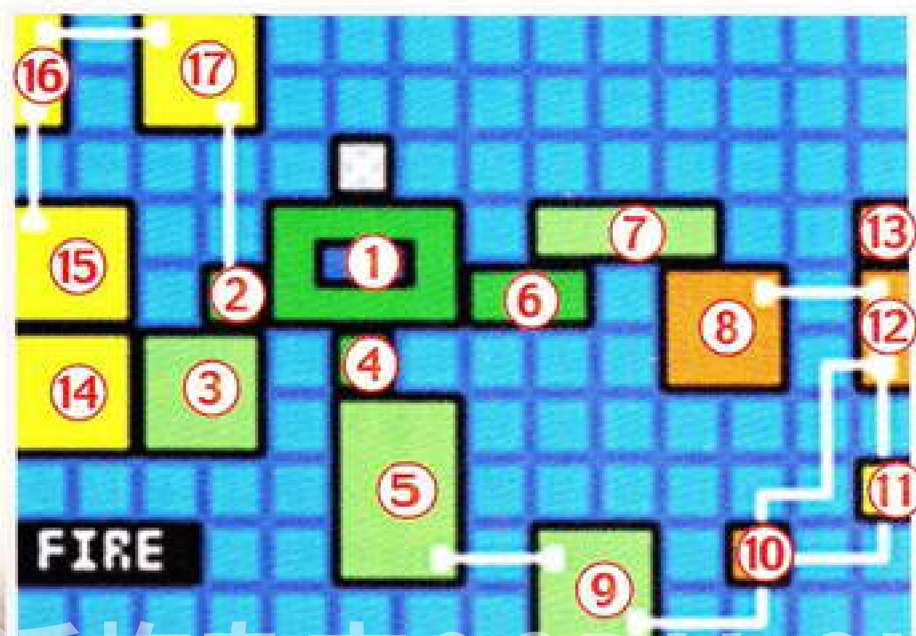


大裂痕STG战要点 本关有一些活动的大石块，会上下移动，所以要注意及时地躲入石头的缝隙中，否则必死无疑。本关的流程比较长，要注意保存自己的HP，敌人多的时候多用保险，安全快捷。BOSS是一条巨大的虫子，弱到不可思议的地步，玩家可以随便蹂躏它，在此我就不多说了。

击败大虫子后，返回地面，Blune对刚才的一幕还是心有余悸，如此巨大的虫子存在于这个星球上，看上去很不正常。同时为了表达伊恩对自己的救命之恩，Blune送给伊恩一样新道具活动地雷。之后就可以返回基地了，Blune和Psyme去向Zelly报告情况。伊恩先来到电脑室与地球的长官报告了情况，长官要求他想办法了解到Blune和Psyme报告的内容。来到士兵休息室的第二个房间，用新得到的活动地雷，可炸开一条通路，沿着它爬进去就可以偷听到报告的内容。了解到这种巨大的生物很可能是一种生物兵器，并且可能不止这一个，因为好几个星球被发现有同样的特征。看来地球人和克瑞尔人都很想得到这种东西。接着可以去指挥官室了，Zelly告诉伊恩他和Pysme将被送到一颗冰雪之星上，继续展开他们的调查。看来新的旅程又要开始了。



【活动地雷】 活动地雷在游戏的A·RPG战斗部分还是很有用的，它攻击力高，不论对付地图上什么样的怪物，都是一击必杀。另外它遇到墙壁之类的障碍物时还可以反弹，可杀死和你不在一条直线上的敌人，很是安全。有地雷挡路的地形，也要靠它来解决。



第三章 冰封的秘密

神秘的黑匣子、奇异的病毒、恐怖的僵尸，也许洁白的冰层下面隐藏着更多鲜为人知的秘密。



飞船降落后，两人发现四周竟是一片冰天雪地，看来出了点差错。这样是无法展开调查的，两人必须先找到基地才行。

星球攻略 先向左走一会，竟发现个人类的实验室，规模不大。穿过去后，发现一个人类的女孩正被一群僵尸围困，救了女孩后，知道了她叫Scarlet，是被派到这里来研究一种对付克瑞尔人的病毒的。继续前进，为了能让基地的人也能更容易的发现他们，伊恩要在十个不同的地方放上光源。他们散布在区域1–10里面，其中区域4、7各还有一块Gun Data。放置完毕后，收到来自基地的信息要求他们5分钟之内赶到集合地点，因为基地长官已经决定将人类的基地炸毁。此时从区域10出发，一次经过区域12、13、14、15、16、17、18、19、20、21，最终到达区域22，完成集合任务。乘飞船回到基地，这个基地没什么好逛的，直接去指挥官室报到。其间在冰雪之星上遇见的地球女孩Scarlet竟被Pysme送给了新任长官Nomak，伊恩很是生气，又无可奈何。出了指挥官室，来到任务室，了解到外界失去了同火焰之星基地的联系，这很不正常，于是长官派伊恩回火焰之星察看情况。

回到火焰之星，发现基地里的士兵全都死了。前往指挥官室，见到Zelly，原来她为了保密，竟将基地的人全部杀了。并命令伊恩去森林之星，去杀死逃走的Blune小队长。无奈接受命令前往森林之星，见到老长官Bloss，他告诉伊恩Blune到森林之星上去了。



星球攻略 利用活动地雷可从区域2到达区域11，可先前往区域17那一个Gun Data，再由区域11，到达区域12取得一个gun dara，然后在区域14找到Blune。

伊恩自然不会对自己的好友出手，最后Blune从自己的战斗服上切下了一部分，让伊恩带回去，希望能够瞒过Zelly。立刻飞往火焰之星，交完任务，好在Zelly没有怀疑什么。



回到冰雪之星，向Nomak报告情况，并得到新道具克瑞尔靴子，用它可以破坏原先一些路上的大石头。同时伊恩接到新的任务：找到人类实验室里的黑匣子。

星球攻略 黑匣子在区域24，一路上你可以利用克瑞尔靴子到达原先无法去的地方，取得一些Gun Data。注意寻找，多在一些被大石头挡住的山洞里。

【克瑞尔靴子】 克瑞尔靴子的使用方法是在有向下跳箭头的地方起跳，在空中按A键，伊恩就会在空中翻上一个跟头，重重地落在地上红色的方块上，这样就可以解决掉当路的大石块了。除此之外克瑞尔靴子就没什么用途了。



找到黑匣子后返回基地，把它交给Nomak。此时发生病毒泄露事件，用探测器可找到病毒的所在，消灭它们。刚做完这一连串的事情，还没来得及喘一口气，又接到地球长官的通信，来到电脑室开始通信，了解到地球军的舰队马上要对这个基地发起攻击，伊恩不得不再次面对自己的



同胞。

舰队STG战要点 人类舰队的战机很经打，可不必多理会，主要将注意力放在炮台上就可以了。本关流程比较长，所以HP的保存将是过关的关键，最好能保证在快接近BOSS时升一级，这样就可以以HP全满的状态来对付BOSS了。BOSS是一个机器人，主要使用冲撞攻击和用手枪发子弹攻击。子弹攻击毫无威胁，可轻松躲过。关键是冲撞攻击，要注意提前移动，不然很难躲过。建议使用可攻击四个方向的武器对付它。

击退人类舰队后，回到基地。这时黑匣子的数据已经被破译了出来，根据资料的显示，病毒并不用来对付克瑞尔人的而是用来对付那些星球怪兽的，这让人很是惊讶。同时也知道了他们的下一个目标应该是沙漠之星，事不宜迟，马上出发。



第四章 变节者和贼

沙漠之星上发生的一切让伊恩开始怀疑，开始思索，也许对与错之间并没有之前自己想得那样泾渭分明。



来到沙漠之星，见到这里的克瑞尔人长官Zart，同他说起之前的情况，于是他交给伊恩的一个任务就是去找一些化石，以备研究病毒的抗体之用。

星球攻略 来到星球的表面，先由区域3到区域6拿一块Gun Data。再回到区域3经过区域4到区域5去，一路上打开探测器，可发现两块Gun Data，到达区域5后理由探测器仔细搜索，由下至上可发现7块化石碎片，集齐后就可以回基地了。

回基地向Zart交差，正在交谈，突然Psyme晕了过去，病情好像很严重。Zart告诉伊恩必须带Psyme森林之星去治疗。没办法只有飞回森林之星了。



星球攻略 在森林之星降落，利用道具克瑞尔靴子，可通过区域17到达区域16，在这里可以对Psyme进行治疗。完成剧情后可得到新道具女孩的翅膀，这样就可以飞过一些小壕沟了。此时可以去区域18、19去寻寻宝。然后就可以回沙漠之星了。

回到沙漠之星的基地竟发现空无一人，Zart与Scarlet都不见了。在电脑室与地球长官对话，了解到在森林之星、火焰之星、冰雪之星、沙漠之星这四个星球上其中三个上面被安放了探测器，现在的任务就是找到它们。

任务要点 利用刚刚得到的新道具“女孩的翅膀”，可轻易到达探测器所在地。火焰之星的探测器在区域11，冰雪之星的探测器在区域25，沙漠之星的探测器在区域12。

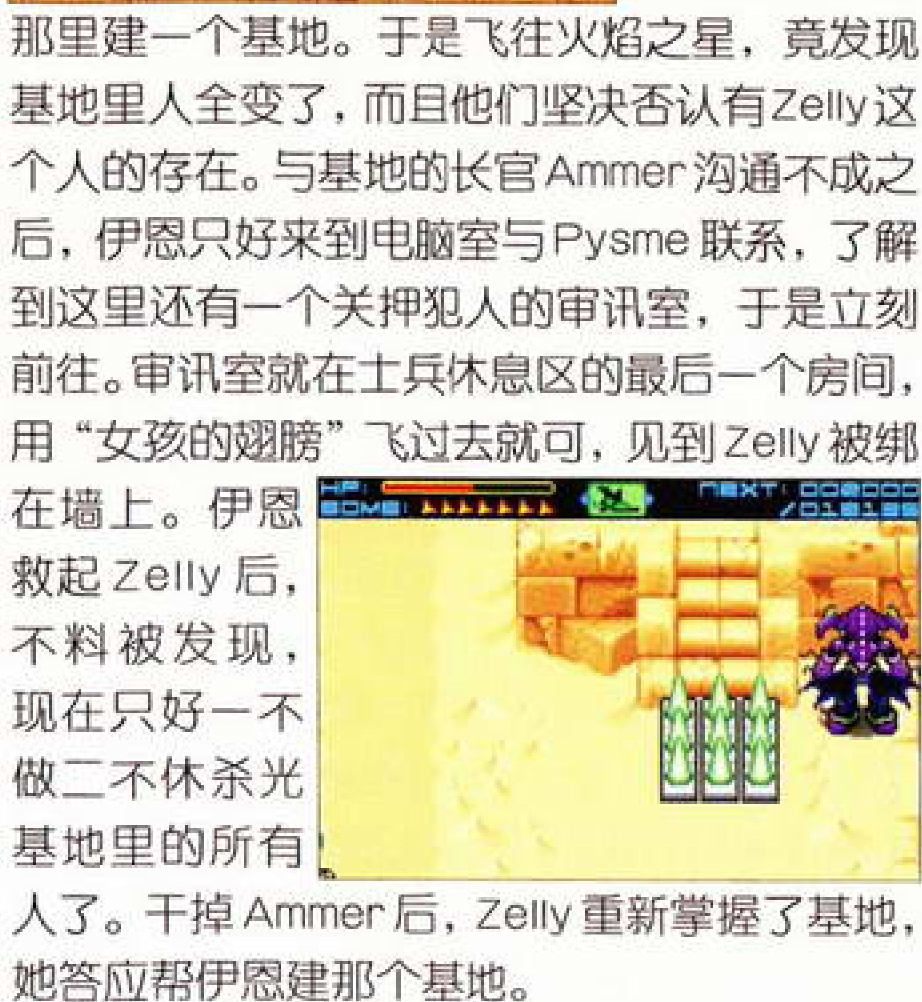


【女孩的翅膀】 在剧情中这是Psyme送给伊恩的。根据Psyme的说法她们克瑞尔女孩在与寄生战斗服融合到一定程度后就有可能长出这样的翅膀。这才是Psyme“生病”的真相。可笑的是伊恩还以为Psyme有孩子了，吓得不停的说我只是亲了她而已嘛。游戏中很多后期的场景和一些强力的Gun Data都需要女孩的翅膀来通过或取得。也许这天使般的翅膀正代表着Psyme对伊恩那份深深的爱吧。

通过探测器知道了自己的下一个目的地是



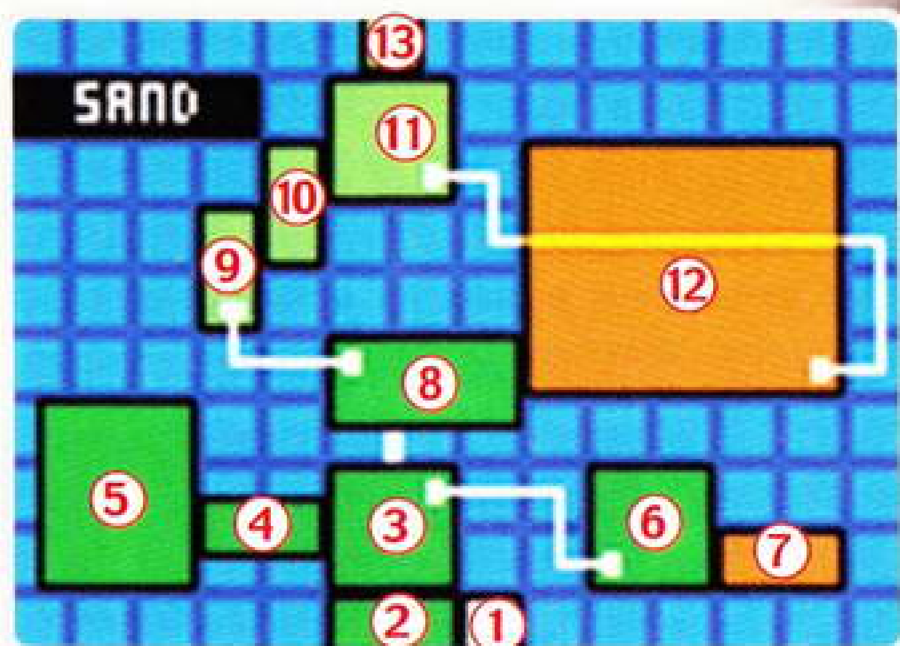
一颗叫做遗忘之星的星球，可那里没有克瑞尔人的基地。伊恩想到让Zelly帮忙，在那里建一个基地。于是飞往火焰之星，竟发现基地里人全变了，而且他们坚决否认有Zelly这个人的存在。与基地的长官Ammer沟通不成之后，伊恩只好来到电脑室与Pysme联系，了解到这里还有一个关押犯人的审讯室，于是立刻前往。审讯室就在士兵休息区的最后一个房间，用“女孩的翅膀”飞过去就可，见到Zelly被绑在墙上。伊恩救起Zelly后，不料被发现，现在只好一不做二不休杀光基地里的所有人了。干掉Ammer后，Zelly重新掌握了基地，她答应帮伊恩建那个基地。



回沙漠之星与Psyme会合，被告知失踪的Scarlet在一座古庙里，等着伊恩解救，美人有难自然义不容辞，出发！

古庙STG战要点 本关基本没什么难点，惟一需要注意的是本关流程中那些活动的墙壁，穿越它们时一定要果断，稍微的拖延就可能让你机毁人亡。BOSS是一面墙壁，上面会有小炮台发射子弹，你只须靠在左边上下移动着开火就可以轻松搞定它了。

救回Scarlet，这时遗忘之星的基地也建好了。那么就前往遗忘之星吧。



第五章 亡者的洞察力

在死一般寂静的遗忘之星上，通过亡者们的洞察力，伊恩他们开始将所有的因果汇聚向一点。



来到遗忘之星的基地，由于Zelly的命令伊恩成为了这里的最高长官，那么先到自己的办公室看看吧。来到指挥官室，正与Psyme、Scarlet谈着话，突然Psyme的三胞胎妹妹们出现了，吵着要跟伊恩一起去遗忘之星。看来伊恩这次有麻烦了。



星球攻略

在遗忘之星表面降落，现在首先要做的是找到那三个乱跑的三姐妹。通过区域1、2、3，在区域4找到第一个。再穿过区域5、6，来到区域7，找到第二个。让后前往区域8找到第三个。并可在此区域发现一块Gun Data。找到三姐妹后，她们说听见星球的声音，让伊恩去调查一下。于是先来到区域9取得一块Gun Data，然后穿过区域10、11来到区域12。在这里深入星球内部调查。

遗忘之星STG战要点



流程很短，前半部分毫无难度，可随意进行。后半部分屏幕的移动速度突然加快，很容易撞上迎面而来的墙壁，通过这里的技巧就是贴着墙壁的上沿飞，因为地形都是向上变化的，这样可以给你更多的反应时间。BOSS是个巨大的幽灵，他的弱点是眼睛，只有攻击眼睛才能对它造成伤害。他有两个形态，第一形态时只会召出4个石头来



撞你，速度很慢没什么威胁；第二形态比较麻烦，石头会不断地在屏幕上出现，碰到就会减血，这里建议贴住BOSS，随着他的移动而移动，这样打起来会比较容易且快一点。

调查完毕，出现大量的灵魂，他们自称是Iot人，通过他们伊恩一行人了解了事件的来龙去脉。原来那些星球怪兽都是Iot人的杰作，有着惊人的破坏力。当年克瑞尔人从地球大西洋底下挖出的其实就是一只沉睡的星球怪兽。克瑞尔人将它投到了遗忘之星上，苏醒的怪兽将自己的创造者很快消灭了个干净。伊恩请求Iot人帮助他们消灭星球怪兽，免得被地球或是克瑞尔任何一方利用。对话完得到新道具变形球，不过由于目前星球上到处都是可怕的幽灵，伊恩他们必须在两分钟之内刚回飞船，不然会有生命危险。原路返回飞船，就没事了。



【变形球】 据Iot说这个东西会伴随Iot人的一生，鬼知道他们用它来做什么。游戏中它惟一的用处就是用来穿过电栅栏，使用时伊恩会变为好像一团黑影的东西，贴在地上穿过障碍。可惜不能变成其他物体的形态，可惜了。

回飞船后可再回到星球表面，幽灵们都已消失，用新道具变形球，可穿过电栅栏前往区域13、14、15、16、17、18、19。其中区域16、17、18、19藏有Gun Data。

回到基地。来到指挥官室，发现Blune竟拿着枪指着Scarlet，他要求伊恩交出病毒的抗体。原来他想用病毒消灭星球怪兽，保护自己的家园，自然不能让病毒的抗体存在。尽管伊恩向他解释事情并没有那么简单，指挥官Tierney也没那么值得信任。可一心想保护家园的Blune根本听不进去，没办法只有照办。Blune离开后，大家商量对策，伊恩决定先回地球一趟。在路上遇见Blune，伊恩让他交出抗体，可即使在击毁了他的飞船后，他也没有交出抗体。Blune虽然死了，但他成功地将病毒抗体交给了Tierney。万念俱灰的伊恩同意了Tierney的招降，又一次投入了地球军的怀抱。回到地球，一路上干掉烦人的小兵来到指挥官室，发现空无一人。向右继续搜索，杀光所有基地里的人后，最后在最右边的实验室发现了指挥官Tierney，更让人意外的事还发现了Zart，原来所有的事都是Tierney一手操纵的，为了自己统治宇宙的野心，他利用了所有人。不过正当他为自己的计划顺利实行而放声大笑时，Psyme的三胞胎姐妹出现了，轻易杀死了Tierney。





第六章 尾声



经历了无数战斗后，伊恩忽然发现自己依然是独自一人，那么那些战斗到底有什么意义呢？

伊恩因为Tierney的死而被关押起来，不过幸好有Scarlet的及时搭救，两人决定先去找Psyme会合。在遗忘之星的基地找到Psyme，可是她认为伊恩的投降背叛了自己，一番争吵后，Psyme飞回了克瑞尔星。因为担心Psyme的安危，伊恩和Scarlet赶往克瑞尔星。

星球攻略 这里的地形好像一座塔，一共六层。一层和六层地形简单无需介绍。下面主



要介绍其他层的走法。

第二层：右边楼梯爬上去→向左第一个入口进去→下楼梯→向右第一个入口进去→向左由楼梯上去→向右第一个入口进→向右即可

第三层：左边第一个入口→爬楼梯→第一个入口进→爬楼梯→向右楼梯下→右边第一个入口→右边第一个入口→向左即可

第四层：走右边楼梯→第一个入口进→右边第一个入口→右边第一个入口→左边第一个入口→下楼梯→上楼梯即可



第五层：右边楼梯上→右边楼梯上→右边楼梯下→右边第一个入口→右边楼梯上→右边第一个入口→右边楼梯上即可

来到第六层终于见到了克瑞尔星的最高统治者Overload，他的旁边站着Psyme。尽管伊恩苦口婆心地劝导还是没能让Psyme回到自己的身边，最后伊恩不得不亲手击毁了Psyme驾驶的飞船，永失所爱。接下来就是对付Overlord了，这个丧心病狂的家伙，为了自己的野心，最后与星球的怪兽融合在了一起。正在此时Scarlet赶了过来，表示自己有消灭怪兽的病毒，需要伊恩把她带到怪兽的核心处。事不宜迟，马上出发。



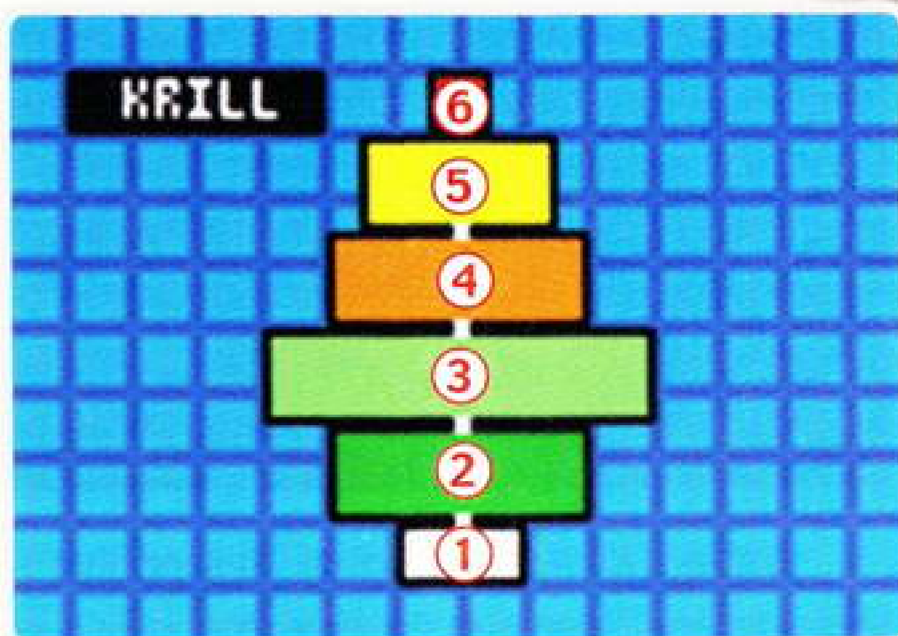
对Psyme的STG战要点 无难度，这个BOSS和序章里最后的BOSS完全一样，不一样的是你的火力不知强上了多少倍。可能在不经意间你就发现BOSS已经爆了。

星球怪兽STG战要点 前边的关卡流程没什么好说的，在经历了无数场的类似战斗后我想大家一定都已经轻车熟路了。只是中间有一小段突然加速的路程，需要注意一下。BOSS是融合后的Overload的巨大头颅，看上去好像很可怕。其实只要贴在靠近他额头的地方打，他就基本上奈何不了你了，只需稍稍注意一下，由山洞里伸出的爪子就可以了。

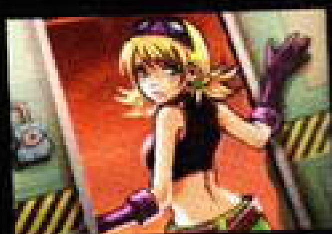


击败Overload，使星球怪兽处于了虚弱状态。这时Scarlet打开了飞机舱门，原来上次在沙漠之星逃亡时，为了保护病毒，她将病毒植入了自己体内，现在只有牺牲她自己才能击败星球怪兽，于是Scarlet毫不犹豫地跳了下去……





一切都结束了，独自一人回到地球的伊恩看到一切都已是物是人非。并肩作战的队友、重情重义的Blune、善良可爱的Scarlet和深爱自己的Psyme都已离自己而去。为什么？难道这一切都是我们注定要遭受的吗？伊恩痛苦的思索着。轻风吹过，抬头仰望着那好似亘古不变星空的伊恩，不觉已是泪流满面。









火热秘技

PSP 太鼓之达人 携带版

◆让鼓点消失◆

签名时把名字定为“ますたぁ”(注意最后为“ぁ”是小字)，这样在游戏中演奏时，所有的鼓点都会消失不见，只有下方有字提示，难度不小哦，大家不妨挑战一番。



PSP 天地之门

◆追加剑谱和道具下载◆



只要利用PSP的网络功能，玩家就可以下载到特殊的剑谱和道具。本作的官方网站上经过一段时间就会公布下载密码，只要输入这些密码，就可以得到这些珍贵的剑谱和道具。截至8月18日，官方公布的密码如下：

剑谱／道具	密码
青龙无式·青龙六段无型	青セイリュウ
西马の首饰り	れあぼうぐ
西马の发饰り	てえいいあ
白虎无式·白虎六段无型	かけまつす
朱雀无式·朱雀六段无型	ばけんとか

GBA 金色的卡修 卡片大乱斗GBA

◆与隐藏角色对战◆

游戏中，满足一定条件便可与实力超强的隐藏角色对战，目前公开3名隐藏角色的出现方法。

キレ魔

收集200枚卡片后，前往研究所便可与キレ魔对战了。



▲与キレ魔对战。

ビクトリーム

在研究所内，输入如图所示的人物头像以及背景颜色，在大地图上便会出现隐藏的“商店街大道”，前往那里便可遇到ビクトリーム。胜利后可以得到5枚金币和1枚邮票。



▶ 输入特定的人物头像以及背景颜色。

ブラゴ

首先将游戏爆机一遍，游戏出现“魔本3”的对战规则，在这个规则下随便战胜某一名对手，地图上会出现“高级旅馆”，进入其中便可遇到隐藏角色ブラゴ。



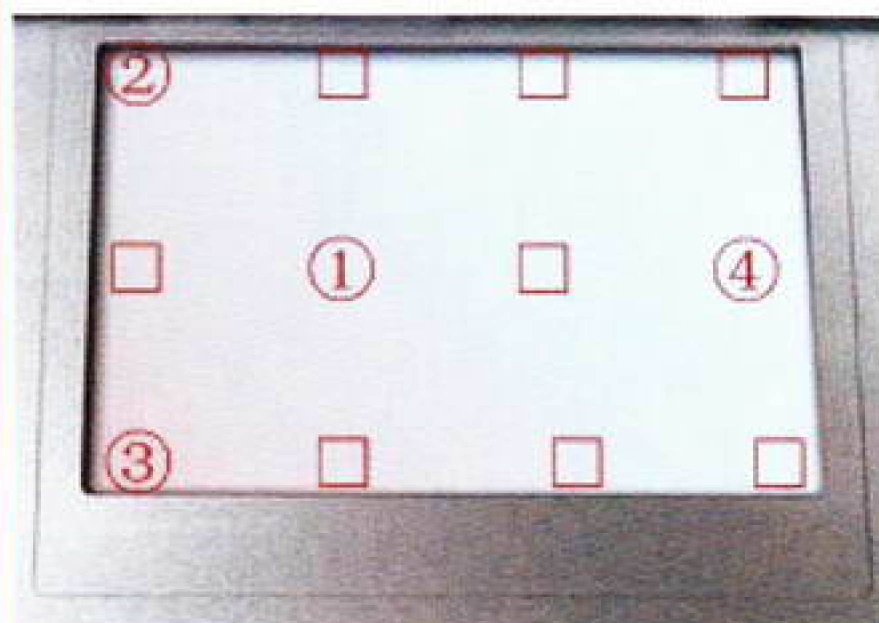
◀ 满足条件后“高级旅馆”便会在地图上出现。

火影忍者RPG2

◆暗号得到物品◆

去忍者学校顶楼，和木叶丸对话，正确输入暗号就可以得到各种物品。

（说明：按照1234的顺序点击下屏即可）



イタチの忍しきふだ	イルカの入よくけん
②□□□ □①□④ ③□□□	□③□□ ④□□① □□②□

うちはのきろく	きんじゅつの巻物
□□□□ □④□② □③□①	□□□① ④□②□ □□③□

バックソロよせ巻物	4代目のマント
□□③□ ④□□□ □①□②	①□□□ □□□③ ④□□②

ひじゅつの巻物	雷神の剑
□②□□ □□④□ ①□□③	□□□□ ③②①□ □□④□

オロチまるの忍しきふだ	赤丸の入浴券
□①□□ □③②□ □④□□	□□①④ ③②□□ □□□□

◆鸣人获得九尾力量◆

去火影屋子，从静音那里得到ちぎれた卷物5，之后调查屋子右边房间的上方，发现隐藏房间，进去利用5个ちぎれた卷物就可以使鸣人得到九尾的力量。在战斗中，使出九尾的力量要花费500查克拉，鸣人全能力上升，而且这状态下使用忍术不消耗查克拉。

◆合体忍术发动方法◆

合体技名称	发动方法
手里剑变化	ナルト（影分身状态），サスケ使用影手里剑の术
牙通连弹	ナルト（影分身状态），キバ使用牙通牙
モジモジアタック	ヒナタ在ナルト后面使用秘传の伤药
うずまき大旋风	ナルト（影分身状态），リー使用木の叶大旋风
影真似音头	ナルト（影分身状态），シカマル使用影真似の术
二千年杀し	カカシ与ナルト同列使用千年杀し
师弟螺旋丸	ナルト（影分身状态），自来也使用螺旋丸
メルヘン崩し	サクラ（内なる状态），ナルト使用おなら
美しき碧い野兽	リー在サクラ前面使用八门遁甲
内なる心转身	サクラ（内なる状态），いの使用爱のバラ一本
螺旋千鸟	サスケ（写轮眼状态），ナルト（影分身状态）使用螺旋丸
火炎手里剑乱舞	サスケ（写轮眼状态），サクラ使用手里剑乱舞
木ノ叶影乱舞	サスケ（写轮眼状态），リー使用表莲华
双雷千鸟	サスケ（写轮眼状态），カカシ（写轮眼状态）使用雷切
魔幻·写轮眼	サスケ（写轮眼状态），イタチ（写轮眼状态）使用月读
忍IQの计	サクラ与シカマル同列使用暗中飞跃の术
影映しの术	いの在シカマル后面使用心转身の术
影真似大突破	チョウジ在シカマル后面使用肉弹战车
影缝いカマイタチ	テマリ在シカマル前面使用大カマイタチの术
牙虫闪	シノ在キバ后面使用奇坏虫·吸血
八卦刚烈风	ネジ（白眼状态），リー使用木ノ叶烈风
八卦双柔烈破	ネジ（白眼状态），ヒナタ（白眼状态）使用八卦宗掌波
必中暗器回天	テンテンの前，ネジ（白眼状态）使用八卦掌回天
砂迅刚旋风	リー与我爱罗同列使用木ノ叶旋风
砂傀儡の术	我爱罗（守鹤の盾状态），カンクロウ使用傀儡の术·毒烟
魔幻·散樱の术	カカシ（写轮眼状态），サクラ使用サクラふぶきの术
咒印暴走	サスケ（写轮眼状态）在大蛇丸前面使用千鸟
Wイチャパラ	カカシ与自来也同列使用写轮眼
ドスケベ崩し	自来也（针地藏状态），纲手使用绝对独り身パンチ
天掌仙再活性	纲手の前，サクラ（内なる状态）使用大いなるサクラ

——Pluto

文 业余杀手&头文字A 编 铭风



《超级大战争2》HARD模式全满分极限回合数研究

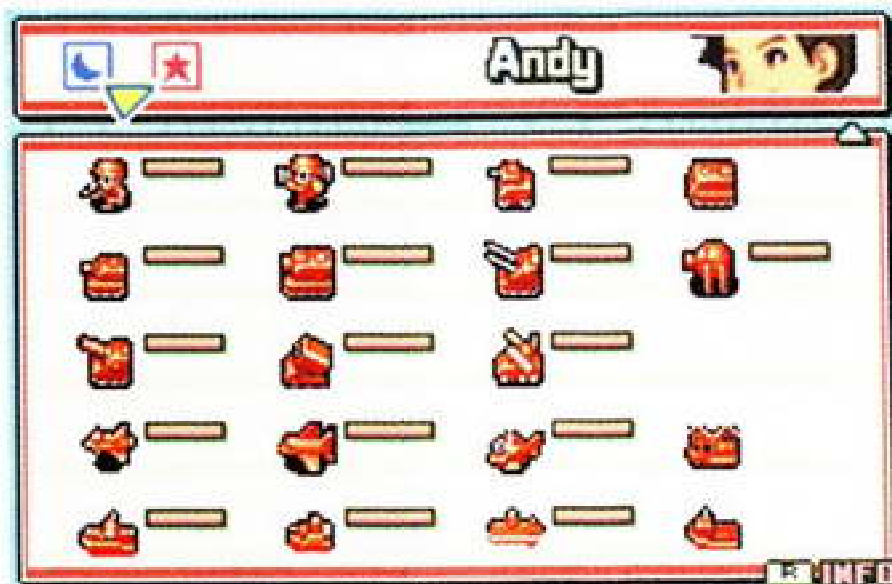
《超级大战争2》已经发售了很长一段时间，其续作也已经登陆了NDS。但作为一款优秀的战略游戏，《超级大战争2》的耐玩度绝对是出类拔萃的，众多的关卡加上个性十足的指挥官，使游戏有了值得反复挑战的魅力，时至今日，笔者也才有了以下的研究成果。虽然可能来的有些迟了，但作为自己喜爱的游戏，多花费一些也是一种乐趣。另外顺便期待一下《超级大战争DS》美版。

指挥官技能

指挥官技能是《超级大战争》中非常重要的系统，每个指挥官都有各自不同的技能，在其头像下方的技能槽满后就能发动，在战斗中一旦发动往往会起到一发逆转的效果。所以无论敌我双方的指挥官都一定要掌握其技能。这里就不累述每个指挥官的具体技能了，主要介绍一下关于技能使用的技巧。

关于技能槽积累：技能槽是在双方战斗单位交火中积累的，只要战斗单位中的成员有损失技能槽值就会增加，无论消灭敌方战斗单位中的成员，还是损失己方战斗单位中的成员技能槽都会有所增长，但是受到损失时会略多一些，大约是10：6的关系，而且技能槽的增加幅度是和成员损失的数量成正比的，也就是说，一个战斗单位损失1个成员所增加的技能槽值是该单位被全部消灭所增加的十分之一。此外，不同的战斗兵种伤亡对技能槽的影响也不同，这和该兵种的造价有关，造价越高的兵种受伤所增加的技能槽值就越多，而且其中还会带有一定的附加值。例如，损失相同数目价值5000的装甲车和价值1000的步兵所产生的技能槽值并不相差5倍，而是多于5倍，以此类推，损失造价越高的兵种所产生的附加值也就越高，积累技能槽也越快。最后，需要注意的是不同指挥官在兵种造价上的差异也会使技能槽的积累呈相应比例的变化。

在技能的使用方面，由于技能分POWER和SUPER两种，使用时需要消耗的技能槽也不同，在使用的战术上有很大发挥空间，不过就技能槽的积累而言，使用SUPER技能更划算一些，因为技能槽中加满每颗五角星所需的技能槽值并不相同，但和五角星的大小无关，不要直观就认为发动SUPER技所需的大五角星更难加满，而是和五角星的位置有关。根据测算，技能槽中的前三颗星最难加满，加满中间的三颗最容易，而后的则在这二者之间。所



以在技能槽长到三颗星后，就会很快加到六颗星，尤其是对于一些发动SUPER技所需技能槽在六颗星以下的指挥官就更是如此。不过这只是从理论上讲的，在具体的战斗中，有时即使是只差半颗星，是时机使用技能时也要放弃SUPER技发动POWER技。

在战斗中还要不断注意敌军指挥官的技能槽情况，通常敌军指挥官使用技能的原则就是不浪费技能槽值，就是说无论是POWER技还是SUPER技，只要满足发动条件就会马上发



动。在战斗中为了避免敌军指挥发动技能可以尽量减少交火次数，最好将总攻的时机选在最后一回合进行，不给对方发动技能的机会，不过一般很难做到完全抑制敌方指挥官的技能，但也要设法减少其发动的次数，在其即将满足POWER技发动条件的前一回合进行攻击，这样敌方就会因为避免浪费多出的技能槽值而暂缓发动，而在其技能槽全部加满可以发动SUPER技之前进行集中攻击，目的是要尽可能多的浪费掉加满后多余的技能槽值，从而减少敌方指挥官发动技能的次数。

从以上这些介绍可以看出，在战斗中对技能槽的控制主要可以通过调整交火次数和选择交火对手来实现，在战斗中占上风势必技能槽就会落后，而加满技能槽最快的方法显然是多损失造价较高的单位，这又会直接影响到最终的战斗评价，如何在不影响战斗评价的情况下迅速使用我方指挥官的技能同时又压制对方指挥官的技能将是战斗的关键，后面会结合评价系统更加详细地说明。

战斗公式

作为战略游戏，《超级大战争》有其独特的战斗系统，在战斗中尽管进攻时会显示伤害的百分比，但并不清楚对方反击的伤害值，而在对方进攻时就更不知道了。有时微小的失误就会影响整个队伍的推进速度，从而延误了战局，这就需要对游戏的战斗系统有所了解。

要想准确计算战斗中不同兵种在各种情况下的伤害值，先要了解下页的伤害表，表上列出的是各兵种在没有任何因素影响情况下的原始伤害值，其中横向为攻击方，纵向为防守方。

以这张表为基础再加入影响攻守双方的战斗因素就能算出最后的伤害值。这里要强调一点，与其它战略游戏不同，在《超级大战争》中，其实并没有攻击力和防御力的数值，所有兵种之间伤害值都是固定的，只有进攻方的成员数会影响每个战斗单位的攻击力，所以游戏中所有涉及攻击和防御的变化，实质上都是相当于改变了进攻方成员数而实现的。而影响战斗的因素主要有以下几种：

进攻单位的成员数：影响伤害值最直接的因素，该单位的攻击力和其所剩的成员数成正比。



地形防御指数：游戏中不同地形有不同的防御效果，由地形的五星个数表示，共四个等级，相当于抵消一部分攻击方成员的攻击。五星数量越多防御能力越强，同时也和防守方成员数有关，防守方成员越多利用地形效果越好。

指挥官能力指数：不同的指挥官无论是平时还是发动特技后都会影响兵种的作战能力，这些会显示在指挥官介绍中，要按变化比例加入计算，这样才是这个指挥官部队的伤害值。当攻击力提高时就相当于增加了进攻方的成员数，防御力提高就相当于减少了进攻方的成员数。

加入以上因素得到的最后计算公式为：

原始伤害值×指挥官能力指数×进攻方剩余成员数百分比－（地形防御指数×防御方成员数×原始伤害值×指挥官能力指数）％

如图中Kanbei 的新加农坦克部队攻击步兵所得到的伤害值是由Kanbei 的新加农坦克的伤害值等于表中的原始伤害值125％×指挥官能力加的攻击力130％=162％，再乘以进攻方剩余成员数百分比100％，再减掉地形防御等于（地形防御指数4 ×防御方成员数1 ×Kanbei 的新加农坦克的伤害值162％）％=7％，最后等于155％。



不过最终的结果往往和伤害值有所出入，一个原因是部队的HP是以100计算的，显示出的成员数只是其十位上的数字，而相差的个位数就是出现误差的原因；另一个更重要的原因是其中有运气的因素，有时95％的伤害值就能消灭一个单元，多打的5％就是运气值，每个指挥官都有不同的运气值，

攻/防																
	55	65	70	75	105	90	95	105	--	--	95	--	110	75	--	125
	45	55	65	70	95	85	90	105	--	--	90	--	110	75	--	115
	12	85	35	60	105	80	90	60	--	--	90	--	105	55	--	125
	14	75	45	75	105	70	80	50	--	--	80	--	105	60	--	125
	5	55	6	55	85	70	80	25	--	--	80	--	105	55	--	105
	1	15	1	15	55	45	55	10	--	--	55	--	95	25	--	75
	15	70	45	70	105	75	80	50	--	--	80	--	105	65	--	115
	25	85	55	85	105	80	85	55	--	--	85	--	105	65	--	125
	5	65	4	65	105	75	85	45	--	--	85	--	95	25	--	115
	25	85	28	85	105	80	90	55	--	--	90	--	105	65	--	125
	--	--	--	10	35	55	60	--	--	--	60	95	95	25	--	--
	--	--	--	5	55	65	85	--	--	--	85	25	85	55	--	50
	--	--	--	1	10	40	55	--	--	--	55	55	75	25	--	15
	--	--	--	1	10	60	85	--	--	90	85	55	95	25	--	15
	30	35	36	40	45	--	--	120	120	115	--	--	--	95	100	55
	--	--	--	--	--	--	75	75	65	--	--	--	--	100	--	--
	7	9	9	10	45	--	--	120	120	115	--	--	--	65	100	22
	--	--	--	--	--	--	--	65	65	55	--	--	--	--	50	--
	1	15	1	15	45	40	50	5	--	--	50	--	90	20	--	55

评价系统

大战略的评价分为三项，分别是SPEED，POWER，TECHNIQUE，每项100分，共计300分。其中290分以上为S级，250分以上为A级，200分以上为B级，200分以下为C级。要想取

得全满分，就一定要知道这三项所包含的内容，下面就详细说明一下，以便大家更清楚地掌握。

SPEED 速 度

完成任务的用时得分，也就是回合数。得分方法按下面公式计算：

100−[30×（实际回合数−标准回合数）/标准回合数]

其中，每个任务都有内置的标准回合数，只要不超过就得满分。而当标准回合数超过30时，超出一天就扣去一分，不会出现超出天数不同而得分相同的情况。每关的标准回合数在后面的攻略中会一一给出。

POWER（力量）

任务中消灭敌人的情况，计算公式如下：

（MAX｛每回合消灭敌人的单位数｝/敌方制造总数）×1000

由公式可以看出，想取得该项满分只要在其中一回合内消灭敌人的单位数量超过其制造总数的十分之一就行。这里，消灭敌人是以单位为单位数计算的，而只造成单位中成员的损失是不会被计入的。消灭敌人的情况可以在地图菜单情报中的状态表里查到，在游戏中要随时查看以获取足够的信息。

在查看状态表时还要注意以下一些情况：

当两个或多个单位合并的一个新单位被击毁后只按一个单位计算，无论是状态菜单还是评价得分也都显示一个单位。

当装载有其他战斗单位的运输单位被消灭时，只按一个单位计算评价，不过在状态菜单中会将装载的战斗单位也显示出来，这一点需要注意。

最后，也是最为复杂的是游戏中有时会有两个或三个指挥官联合作战的任务，这时对于



评价的计算比较特别，分为两种情况：一种是有支援军出现的情况，在游戏中每一大关都是一个军势独立对抗黑暗军团，当某一任务出现的其他军势就会作为支援军，顾名思义支援军指挥起到支援作用不会影响评价，只要不被全部消灭导致任务失败怎样利用都行。另一种情况是在最后一大关对抗黑暗军势时，各军事的地位不分主次可以随改变位置，这时评价会根据完成任务的一方计算，也就是说无论哪一方，在其行动的回合内达成最终获胜条件，最后的得分就会按该军势的情况计算。这样其实是增加了取得满分的难度，将总共杀敌数的任务加在一方身上，所以在战斗前一定计划好最后由谁完成任务，其他方则只需要进行配合。

TECHNIQUE（技术）

任务中我方的损失情况，得分公式为：

100+20−（我方损失单位数/我方制造总数）×100

这其中，在100分的基础上有20分的制造得分，只要有我方的战斗单位出现，无论是任务初始时就有的还是后来制造出的都能获得，这个应该是想不得都难。而由于有这20分的存在，要想取得该项的满分，只需要我方损失的单位总数不超过制造总数的五分之一就行。这一点可以通过减少损失或提高制造量来完成，在具体的战斗中要根据情况灵活掌握。

同POWER项一样，我方的损失也是以单位计算的，而像合并，运载单位被击毁都同POWER项算法一样，所以，适当的进行合并也控制损失的有效方法。而多个指挥官联合作战等情况也和POWER项算法类似，不会计算支援方的损失，在战斗中只要不投降不被消灭而导致任务失败就行。

在了解了评价系统后，回过头来再说一下指挥官技能槽的问题，现在我们知道评价系统中得分是以单位数计算的，而指挥官技能槽则按每单位中的成员数计算，利用这一差别就能成功解决快速增加技能槽和影响评价之间的矛盾，具体的做法就是，在资金比较充裕的情况下战斗，可以故意制造高价的战斗单位并让其受伤，由于有较多的附加值所以可以更快地获取更多技能槽值，而当资金比较紧张时，则可让那些战斗力较弱不影响战局的单位受伤。当然故意受伤很有可能造成单位损失，不过没有

关系，因为通过对评价系统的分析，我们可以知道，想要取得每个任务的满分评价，并不需要达到一兵不损的条件，可以结合任务有一定限度的损失。而且，能否在满分范围内最大限度的控制好兵力的损失也成为快速完成任务的一个关键。

好了，关于游戏的一些基本系统就介绍到这里，这些只是为取得更好的成绩所提供的理论依据，至于具体在游戏中所应用的技巧，会在稍后的攻略中结合第一大关作具体介绍，因为作为游戏第一大关难度并不高，而且其中出现了本作中几乎所有的关卡类型，只要大家在第一关熟练掌握了所有技巧会为后面更难的关卡打下良好的基础。

在攻略开始之前需要说明一下，每个任务前都会给出一些有关的信息供大家参考。其中的最快时间是笔者在此战术下经过反复试验取得的最好成绩，为了更加接近极限，会包含一些运气成分，可能会与各位玩家在按本文方法完成游戏后取得的成绩有所出入。有兴趣挑战极限的玩家可多尝试几次，这样就完全可以达到最好成绩，甚至有所突破。此外，本文的攻略内容将主要以介绍战术打法为主，不会过多涉及细节的处理，这样会更加有利于读者发挥自己的水平，并创造更加优秀的打法。最后，一些关卡的过关演示会在Levelup提供下载。希望大家能有更多的新发现来与笔者交流。

过关极限研究现在开始！

MISSION-1 BORDER SKIRMISH

最速时间	6 回合
满分时限	9 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴／雾
我方指挥官	Sami

第一关属于传统的SLG关卡类型，这一类型关卡的特点是开始时敌我双方的兵力就已固定，不含即时制造成分，所以一些影响评价的数据不会改变，取得满分的条件也就比较容易达到。而要以最快速度过关，则需要通过精心计算来设计战术。现在我们以第一关为例详细讲述一下分析过程。首先，在状况表中，我们可得知敌方兵力为16个单位，也就是说POWER一项要得满分其中一回合内要消灭的敌方单位数为16/10=1.6个，超过1个也就是至少两个；我方的兵力为12个单位，所以允许的最大损失数为12/5=2.4，也就是不多于两个。然后是战术方面，由于是雾天，所以想要快速取胜最好采用占领敌方指挥部的方法。这里介绍一下有关雾天的技巧，不要觉得雾天会提高难度，因为雾天时敌我双方的条件是完全相同的。雾天环境有两个可以利用的重要性质，一是树林或礁石中的情况只有己方单位在相邻区域时才能知道，二是在移动途中遇到未知区域中的对方战斗单位会被强行停止。利用以上两条性质，我们可以有效保护战斗单位或进行偷袭。比如，可以在需要保护的单位旁边布置其他单位，这样一旦被发现，即使敌人派其他部队前来攻击也会因为遇到部署在旁边的我方单位而突然停止，只要在下回合我方行动时将其消灭，敌人就没有办法进行攻击。所以在我方移动时也一定要小心，尽量选择已探明的路径移动，以免影响计划。本关就是利用雾天将步兵藏在树林中进行偷袭的，这样可以免去在雾天寻找敌人的麻烦，更何况我方指挥官是SAMI，利用其SUPER技可以在一回合内占

领建筑物。这样，如何迅速使用指挥官技能就成为关键，可以根据前面介绍的方法来制定战术。具体做法是，开始后分别让侦察车、高射炮和轻型坦克等战斗力较弱的单位冲在前面探路加快部队推进的速度，同时吸引火力赚取技能槽值，在消灭敌方的高射炮后再派出直升机参与战斗同时也用来探路，而地面部队则不要前进过多，因为敌方在基地附近会埋伏有远程攻击部队。在指挥官技能槽满后用装甲车将步兵放到敌方基地附近的树林中，不过有时敌方的远程攻击部队会占据基地，可提前派直升机去攻击。最后，发动SUPER技就可以一举拿下对手。

MISSION—2 ORANGE DAWN

最速时间	19回合
满分时限	35回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Max

这一关才是标准的大战略关卡，这类关卡需要玩家自行决定生产，不过数据也就都变为动态的，在得分上比较难以把握。想要取得满分最好经常关注状态表，并适当地预测敌人的生产，在确定敌人生产所能达到的范围后，再一次性消灭足够多的战斗单位以获取满分。由于要自行决定生产，所以开局显得更为重要，一定要结合地图，初始资金和指挥官等因素认真考虑，这样后面的战斗才能更加轻松。

本关的地图比较特别，双方的基地隔岸相对，却通过狭长的道路连接。想速战速决显然要采取登陆的办法，这样占领船厂就尤为重要，所以开始就利用装甲车运送步兵去占领右下方的船厂，然后立刻制造运输船。这时敌方的部队也会冲过来，为了减缓敌方的推进速度为登陆做准备，在这之前可以计算好资金制造一个单位的轻型坦克，再加上之前的装甲车和步兵，在地图右上方将敌人堵住。

这里要着重介绍一下封堵的技巧，这是游戏中非常重要的技巧之一，在以后会经常用到，一定要掌握。封堵是在地形较为狭窄的地方以较少的兵力将敌方的部队堵住，从而为我方抢占资源，集结部队等行动争取时间。封堵的方法大致可分两种：一种就是靠不断的进行制造合并来强行堵住敌人的去路，这种方法需要在封堵地点附近有工厂而且要有较为充足的



▲利用少数精锐部队强袭敌方指挥部。

资金。相比之下另一种方法就更有技术含量一些，不过使用的条件也比较苛刻，主要是利用了敌人不会攻击占有绝对优势的兵种的特点。所谓绝对优势，是指交火双方中的一方在兵种，成员数量，地形差异上至少有一项数值超出对方作战单位，而其他方面则与对方持平的情况。这时，敌人就不会采取主动进攻，尤其是在狭窄的地方，当聚集了较多的战斗单位后，敌方就会因为不能调遣有效兵种进攻而彻底停止推进。所以游戏中要善于发现有利地形，并及时占领，不过更重要的是学会制造绝对优势的条件，比较常用的方法是采用主动进攻获得数量上的优势。最后再次强调，一定要在比较狭窄的地方使用，以防止敌人利用其他战斗单位进攻突破防守。在本关则是利用地图武器敌我不分的特点，在右上方将敌人堵在攻击范围内，这样利用地图武器的攻击就能始终在成员数量上保持优势。将敌人主力部队堵住后，战斗的重点就转移到登陆作战上了，在运输船到岸之前要准备好足够的部队，最理想的选择无疑是Max的重型坦克，同时最好制造导弹车对登陆点进行控制，以防止敌方占领登陆地点。这样由于敌方主力都被堵在前方，后防十分空虚，第一批两个单位重型坦克就基本可以控制局势，再等步兵过来后就可以占领基地获胜了。



▲更少的低级单位用来牵制敌人。

MISSION–3 ANDY'S TIME

最速时间	8 回合
满分时限	17 回合
胜利条件	摧毁巨炮
天气状况	晴
我方指挥官	Andy

有了前面两关的经验，这一关就简单得多了。任务是摧毁巨炮，而我方又有明显的优势——飞机厂，显然制造轰炸机是最好的选择。开始后四回合按兵不动就可以造出轰炸机了，然后直奔敌方巨炮，途中可以顺路秒杀敌方一步兵单位，再用两回合消灭巨炮。由于在8回合内敌人无法造出足够多的部队，这样只生产一单位兵种，只消灭一单位敌兵完全符合满分条件，300份轻松入手。最后要说的是，游戏中每大关都有实验室作为隐藏关，其地图藏在其中一关的某个城市中，占领后就可以获得，完成后就能在此大关使用陆上的究级武器——新加农坦克。而第一大关的地图就在本关（黑炮后的中立城市），不过由于在本关占领城市会浪费较多时间，与本关的打法有较大冲突，而且新加农坦克在第一大关的作用并不大，出于对整体时间的考虑并没有取得。不过为了满足全关卡的研究会在后面补充实验室的攻略。在以后的大关中也会根据关卡需要对实验室是否取得做不同选择。



▲敌人会自己送上门帮助我们取得POWER满分。

MISSION–4 SEA FOR ALL

最速时间	5 回合
满分时限	17 回合
胜利条件	敌全灭
天气状况	晴
我方指挥官	Andy

这一关无法使用陆军，而且双方开始时势均力敌，并且都有多个生产点，想要迅速全灭敌人看似很难，但只要能控制敌人的制造地点，就会发现本关其实非常简单。开始后，利用初期资金优势，首先生产驱逐舰消灭初期来犯的武装直升机，虽然巡洋舰并不能威胁到敌人，但敌方会出于防守必要，会在此处不停的制造空军，这时只要迅速制造战斗机和巡洋舰配合就能迅速取胜。


▲敌人会主动地进入我方攻击范围。

MISSION–5 POW RESCUE

最速时间	13 回合
满分时限	22 回合
胜利条件	敌全灭
天气状况	晴／雾
我方指挥官	Max

这一关在战术方面比较简单，因为胜利条件只有敌全灭，而且路线单一，所以只有靠Max强大的火力强行推进，初期可以派两架武装直升机支援坦克部队的推进，派一架堵住中央的道路，另一架配合火箭车首先消灭掉两台高射炮后削弱敌人受阻的部队，我方坦克部队冲下来时就大局已定了。需要注意的是本关只有一辆装甲车，在移动时要及时补充燃料和弹药，否则很难支持到最后。另外敌人会有一台加农炮藏在最下方的河边，可以用火箭炮的射



▲利用直升机可以阻止敌人部队的推进。

程优势击破。

MISSION—6 MOUNTAIN OPS

最速时间	19 回合
满分时限	23 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Sami

这一关的时间比较紧张，因为道路非常崎岖，不利于部队移动，会耽误很多时间，而且在敌方基地前还有巨炮，会干扰我方占据工厂和部队的推进。不过我方其实并不需要浪费时间将巨炮摧毁，可以用吸引火力的办法顺利通过。这是利用了AI固定的攻击顺序，之前提到敌人不会主动进攻优势兵种，而主动进攻时也会优先攻击较弱的兵种，没有反击能力的运输单位和远程攻击单位当然会成为攻击时的首选。巨炮也不例外，当我方的部队进入巨炮的射程内时，可以故意将装甲车也停进去，这样巨炮就会不断攻击装甲车，而且巨炮的攻击力虽然高但却不能将战斗单位消灭，所以不用把装甲车撤离就能一直吸引巨炮的攻击。这时就可以组织部队向敌方基地进攻，由于地形狭窄攻击点较少，最好选用重型坦克开路，同时派步兵埋伏在敌方指挥部前的山上，当指挥官的技能槽满后就可直接发动技能利用步兵增加的移动距离占领敌方指挥部取得胜利。



▲我方的炮灰。

MISSION—7 TEST OF TIME

最速时间	5 回合
满分时限	7 回合
胜利条件	7 回合内占领实验室
天气状况	晴 / 雾
我方指挥官	Andy

本关需要在 ANDI'S TIME 中得到实验室地图才会出现。这一关和第一关十分类似，过关的思路也差不多，只是指挥官换成了ANDY，虽然不能一回合占领实验室，不过利用 ANDY 恢复 HP 的技能可以提前将步兵派过去占实验室，即使受到一定攻击在恢复 HP 后下一回合也能完成占领。开始时，用坦克将敌军上方的进攻路线堵住，然后集中其他兵力从桥上冲过去，杀出一条路让步兵去占实验室，很快就能取得胜利。不过在实验室附近的树林里会固定藏有火箭炮，一定要提前过去消灭，否则会影响步兵占领实验室。



▲桥中央是安全地带。

MISSION—8 LIBERATION

最速时间	10 回合
满分时限	15
胜利条件	摧毁敌方管道
天气状况	晴
我方指挥官	自选
推荐指挥官	Sami

作为第一大关的最后一关，本关的难度还是比较大的，因为敌方出现了一种新工厂可以利用管道输送的原料无视资金进行生产，不但可以同时制造三个单元的陆空军兵种，而且造出后就可以马上投入使用，这样敌军开始后的出兵速度极快，很快会兵临城下。要是采用常规的打法这一关连守住都难，所以本关采用了比较冒险的邪道打法。先要了解敌方占领资源的特点，即敌方的工厂会制造出足够占领周围资源的步兵，而步兵会以占领资源为第一任务，不占领成功绝不罢休，途中也不会进行其他活动，直到周围资源全部占完为止。利用这一点的条件是敌方有较少工厂而且周围有较多资源，这样敌方就会花较长的时间占领周围资源，而利用这段时间往往可以占领离我方基地

较远的战略要点，为以后的战斗创造极为有利的条件。

本关的任务是炸毁管道，而在管道旁就是敌人的工厂和两座城市，这样敌人开始后肯定会制造两单位步兵先去占领城市，而由于有新型工厂的制造，在这期间工厂就不会再做其他事情。利用这个时间，可以迅速用装甲车运送步兵去占领敌人的工厂，只要在敌方步兵占领完成前到达工厂就行，这样敌方步兵就会因为我方步兵所在地形的绝对优势而不进行攻击。要完成这个任务，我方指挥官选择了运输单位移动距离加长的SAMI。当然这其中也有一些运气成分，如果这时敌人将轰炸机派过来，是无论如何也无法成功的，所以可能要反复试几次。同时，为取得POWER顶的满分，基地里还要制造出能够抵御敌人第一批部队所需要的最少战斗单位，这里一定要尽量节省资金为以后做准备。在工厂成功占领后，立刻制造最强的兵种，如果前面剩下足够的资金就可以制造重型坦克，只需三个回合就能炸毁管道。这期间只要保证损失不超过要求就行，其他地方实在顶不住就弃家逃跑，因为只要坚持三回合就能过关了。



▲这就是釜底抽薪。

Blue Moon

MISSION—9 TANKS！！！

最速时间	5 回合
满分时限	7 回合
胜利条件	敌全灭
天气状况	雾／晴
我方指挥官	Grit

这一关是防守任务，只要消灭敌方全部突击部队就能获胜，取得满分也比较容易。不过想尽快完成任务就没那么容易了，不但需要合理的布局还需要一些运气。因为地图上有两条路线，敌人可能会集中突击其中一条，也可能分兵两路。比较理想的情况是敌军集中从上面突破的时候，由于上面的路两侧都是山，比较狭窄，适合进行封堵，这样不但可以减慢敌军的速度还能更加有效的使用远程攻击。

在开始后就要默认敌人从上面突破的情况部署远程部队，如果不是就提档重来。这样做可以有效减少因调整位置移动远程部队所浪费的时间。地图中虽然有四个火箭发射架可以利用，但并不需要全部利用，因为指挥官Grit的远程部队火力十分强大，可以秒杀大部分敌兵，重型坦克和新加农坦克也只需要配合一枚火箭和POWER技在一回合内解决，所以不要派过多的步兵去占领火箭发射架，否则在敌方指挥官发动延长移动距离的技能时会很难防御敌方反坦克步兵对火箭发射车的攻击，如果被迫用火箭发射车来攻击反坦克步兵那就得不偿失了。最好只派一单位步兵去占发射架，其余三个进行防守。只要封堵的位置合适就能发挥足够的威力。当敌军冲过来时，最好先攻击先头部队降低其攻击力，再用侦察车轮流进行封堵，再配合火箭和POWER技进行攻击，很快就能取得胜利。


▲开局后步兵的站位很重要。

MISSION—10 TOY—BOX

最速时间	14 回合
满分时限	27 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌基地
天气状况	晴
我方指挥官	Olaf

这一关地形十分险要，多处地方都易守难攻，而且敌人初期的兵力已占据一些险要位置，很难进攻，所以想要快速过关还是尽量采用占领敌方指挥部的办法比较好。要想进攻敌方指挥部，占据地图中间偏左的工厂非常必要，不过由于我方开始时实力较弱，所以不要着急制造步兵占领资源，最好利用全部资金制造轻型坦克或高射炮配合初期的兵种将这里拿下。因为这里是一个十字路口，连接着通往各处的道路，如果能占领并守住这里，不但可以为进攻输送兵力，而且还能有效抑制敌军的行动。成功占领后再赶快占领周围的资源，然后发兵进攻敌方的指挥部，由于敌军的主力都易被吸引到工厂处，所以后防比较空虚，不过由于地形狭窄，最好利用重型坦克和远程攻击来提高进攻效率，很快就能攻到敌方指挥部。途中的一座城市中还藏有实验室地图，可以顺路占领，不会浪费时间。



▲要不惜一切代价守住中间的工厂。

MISSION-11 NATURE WALK

最速时间	7 回合
满分时限	14 回合
胜利条件	敌全灭或任意单位返回我方指挥部
天气状况	雾／晴
我方指挥官	Grit

这一关和之前的第五关很像，同样是需要消灭敌人返回本方指挥部，不过本关却要简单得多，因为只要部队中有任何单位到达指挥部就可以胜利，完全不用消灭全部敌人。而且，本关还是雾天，所以地图中的三座巨炮也根本不用理睬，只要利用树林作掩护，组织移动较快的单位轻型坦克和侦察车从边路集中突破就行。途中如果遇到敌军的拦截，就扔下其中一个吸引火力，其他单位则可继续前进，只要损失控制在满分范围之内就行。而后面的大批远程攻击部队可以原地待命，为前面的突击部队吸引敌军的火力，同时消灭敌兵以赚取POWER项的得分。最后，敌军在指挥部前的树林中藏有火箭发射车，要将轻型坦克或侦察车藏在离指挥部最近的树林中躲避攻击，下一回合就能返回指挥部了。



▲小心绕开敌指挥部下面树林中的火箭车。

MISSION-12 TOW WEEK'S TEST

最速时间	无
满分时限	14 回合
胜利条件	14 回合未被全灭和保护我方基地
天气状况	晴
我方指挥官	Colin

这一关是惟一一个无法采用其他方法快速获胜的关卡，虽然在理论上也还有占领敌方指挥部直接获胜或敌全灭获胜的可能，但敌人如潮水般的军队是绝对不会让你成功的，只有老老实实地进行防守。而且就连守住也是十分困难的，绝对是考验封堵技巧的最好关卡。最佳的封堵地点无疑就是自家门口的狭窄路口，只要先将这里的两座城市占领就会使以后的防守轻松许多，所以在这之前要派遣轻型坦克在右侧的三座山处堵住敌军实力较弱的第一批部队，并利用这个时间占据城市，然后马上撤回开始防守。防住敌人的第一批攻势后，就会有武装直升机和轰炸机过来，一定要提前制造防空部队，最好是防空导弹，虽然造价较高但可以避免没有攻击点的状况发生，不过也还是要做好牺牲的准备。在这之后是更让人头疼的远程部队，最难的防守也就开始了，除了硬抗没有更好的办法。先利用远程攻击削弱附近敌兵的战斗力，再使用Colin的POWER技获得更多的资金制造重型坦克和新加农坦克及时将之前堵路的轻型坦克换下，再不断地进行合并。否则一旦有某一单位被毁，敌军就会冲进来，



▲这个城市一定优先抢占。

防御也就彻底崩溃了，只要顶住远程部队的攻击就离胜利不远了，最后当敌人的制造趋于缓慢时，再集中火力消灭足够数量的敌兵获取满分。如果之前损失过多别忘了多造些步兵以挽回损失。

MISSION—13 RECLAMATION

最速时间	16 回合
满分时限	20 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌基地
天气状况	晴
我方指挥官	Colin

相比较上一关，这一关就轻松多了，虽然地图中的城市和工厂等资源离我方较远，但由于有地图武器的干扰，会大大降低敌军占领资源的速度。开始后，先派步兵占领下方的飞机场和城市，在消灭了前来骚扰的敌军后再去占中间的工厂也来得及。然后，利用中间的火箭发射架和轰炸机就可以夺取敌人中间的工厂，在这里集结一下兵力后，就可以向敌军指挥部进发了。如果兵力充足很快就可将敌军全部消灭，没有把握的话就派步兵占领指挥部以确保尽快取胜。



▲步兵从这里偷渡过去占领工厂。

MISSION—14 T—15

最速时间	10 回合
满分时限	12 回合
胜利条件	15天内占领火箭基地周围8座城市
天气状况	晴
我方指挥官	Olaf&Andy

这一关要同时使用两名指挥官，在行动时时一定要考虑好顺序，否则很容易造成拥堵，从而影响部队的推进速度。地图被两条管道分成三个区域，战斗主要集中在中间的区域，而橙星的支援部队在上层区域，这里的敌人很弱，在打通管道的间隙就能消灭。而为了避免双方汇合后产生拥挤，最好将管道的左边打通，从敌军的后面攻过去。而且作为支援部队不需要考虑评价的问题，猛冲猛打就行。而最惨的是下层的区域，根本无法抵抗敌军的攻击，好在这里我方的兵力不多，即使全部被消灭也不会影响评价，建议还是不要打通管道，在抢占一个飞机场后就可以不必管了。而中层的敌人由于被前后夹击也支持不了多久，再适时地组织装甲运兵车将所有步兵运来占领城市就可以取胜了。


▲这些飞行部队过关时剩一架都是浪费。

MISSION—15 NEO TANK

最速时间	11 回合
满分时限	15 回合
胜利条件	15 回合内占领敌方实验室
天气状况	晴
我方指挥官	自选

这个实验室关卡的难度并不高，不过初期由于有敌方四架武装直升机的干扰会比较被动，为了在制造防空部队的同时进行发展，指挥官选用了部队造价较低 Colin，这样初期发展的速度就不会减慢，对后面的战斗非常有利。而初期的两单位轻型坦克虽然无法与武装直升机作战但也不要闲着，留下一个保护步兵

占领资源，另一个则要通过地图左侧的小路到敌军阵中进行骚扰，这样不但会极大地影响敌军的经济，减慢其出兵的速度，在坚持到占领飞机厂后，还可以吸引敌军的全部火力为占领实验室做好准备。在消灭了武装直升机后，接下来的任务就简单了，因为地图中有六个火箭发射架，这可是进攻的有利武器。首先要将中部敌军占领的工厂拿下，三枚火箭过后用之前的高射炮就可以攻下，接着就是敌方实验室，别忘了这时用装甲运兵车装载步兵跟在后面，好抓紧时间占领实验室。实验室旁有三种最强的兵种把守，不过在用剩下的三枚火箭攻击过后就会逃跑，不会作任何抵抗，这样就可以不费吹灰之力占领实验室了。



MISSION—16 FACTORY BLUE

最速时间	10回合
满分时限	21回合
胜利条件	摧毁敌方工厂管道
天气状况	晴
我方指挥官	自选

蓝月的最后一关，同样要对付讨厌的新型工厂，不过要比第一关的简单一些，因为会有橙星的部队进行支援。而在选择指挥官方面，由于要炸掉敌军后方的管道才能获胜，所以最佳的兵种无疑是机动性强攻击力大的轰炸机，能够指挥轰炸机一回合摧毁管道的指挥官就只有近战出众的指挥官 Max 了。不过作为支援方，初期的资金会比较紧张，为了尽快造出昂贵的轰炸机，战斗的任务就都要压在另一名指挥官的肩上，这就非能够最快出兵的 Colin 莫属了。这样确定了指挥官后就可以开始任务了，第一个问题是如何分配资源，经过计算比较合理的方案是将左侧五座城市分给Max，这样可以保证在占领飞机厂后立刻制造轰炸机。在占领资源的同时还要迅速派高射炮将左侧飞机厂周围的武装直升机和自行火炮消灭。而Colin则主要负责防守，为了保证取得满分，关键时刻可以牺牲支援部队，再利用 Colin 的 POWER 技多造些高级兵种减少伤亡。只要坚持到轰炸机造好后胜利就不远了，不过有时敌军会制造防空部队进行防守，所以之前一定要加满 Max 的技能槽，只要在这时发动 SUPER 技，就可以利用加长一格的移动距离打乱敌军的部署，先手消灭防空部队，然后就可摧毁管道了。



Yellow Comet

MISSION—17 SENSEI'S RETURN

最速时间	12回合
满分时限	27回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	雾／晴
我方指挥官	Sensei

本关快速取胜的战术就是快速占领地图中央的飞机厂，然后利用轰炸机掩护运输直升机强行压制敌方基地，此方法只要注意敌基地上的防空导弹即可轻松达成。不过本关的要点在于我方基地的防守和如何取得 POWER 的满分。因为开始后敌人的部队就会从左边源源不断地向我方基地进攻，所以基地左边的工厂和城市要用一个步兵去抢占，然后以此为据点展开防守，此处运用的防守方法虽然比较消极但却很经济，可以加快上方轰炸机的生产。具体办法就是在工厂中不停地生产步兵，因为敌人无法在一回合内将步兵消灭，下回合回复并合流，再继续生产步兵，然后如此反复。这是因



▲敌人的后方十分空虚。

为 Sensei 的步兵部队较强加之初期资金需全力支援轰炸机的生产，如用其他单位反而很难抵挡敌人的进攻。直到我方有生产出两架轰炸机的充裕资金后，就可以在后方支援远程武器并在前线生产重型坦克，然后同时进攻，POWER 也能轻松满分。

MISSION—18 SHOW STOPPER

最速时间	28 回合
满分时限	39 回合
胜利条件	摧毁 8 座炮台或占领敌方指挥部
天气状况	雾／晴
我方指挥官	Sonja

本关是雾战，而且我方指挥官的特技又是发现地图中的隐藏敌人，看似很完美的组合，但是当开局后你就会发现，敌人是基本不会利用地形来隐藏的，只会源源不断地向我方进攻，反倒是我方需要经常躲躲藏藏的，所以本关的指挥官特技基本就是废物。开局后不要制造一般部队和步兵去派抢占城市，这样只会增加不必要的损失，初期重型坦克 × 2和一个防空导弹，防空导弹要注意藏好。敌方的第一架轰炸机用重型坦克防御并用防空导弹消灭，此时用重型坦克占据上方工厂并继续生产重型坦克火箭车各一辆。之后就要面对敌人猛烈的第



▲敌人冲得很快，要早作准备。

二轮进攻了，敌人会从地面和空中同时进攻，即便是我方的重型坦克也是不堪一击的，此时就要制造步兵吸引火力尽量减少其他单位的损失，再利用先手消灭敌人。此战之后敌人就再没有能力发起进攻了，此时我方需全力前进并迅速占领下方的工厂和船厂，然后加紧制造巡洋舰和火箭车支援攻击炮台，进攻炮台时需注意左下炮台下隐藏着敌方火箭车，需优先消灭。最后还需要消灭右下城市附近的敌人并占领城市取得实验室地图。

MISSION—19 SILO SCRAMBLE

最速时间	14 回合
满分时限	18 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Kanbei

本关初期敌方的两架直升机实在是很烦人，严重防碍我军初期发展，所以一定要优先设法消灭掉，初期的反坦克步兵搭乘运输车占领左面桥头一个城市。基地制造步兵 × 2，运输车回去运输一个全速向下，另一个也向下去靠近火箭发射器，并再生产一辆高射炮支援领城市的步兵，注意此时步兵不要离开城市，直升机就会因为有地形优势而优先攻击这个步



▲我方的英雄步兵。

兵而放过放运输车，其后果当然就是被我方高射炮击落。此处有一个要点，这个步兵一定不要死掉，还有重要的任务要叉他去做，消灭直升机大概还会剩下1点HP，此时要一直向左抢先发射桥头的两个火箭，而高射炮向下移动，运兵车运载的步兵可发射一个火箭减缓敌人步兵向上的速度并占领右下桥上的城市，注意占领时一定要牺牲运输车堵住桥头，占领工厂后三个步兵同时发射火箭攻击桥头的敌人，并制造坦克。下回合上面的步兵放完火箭后光荣牺

性，此时我方部队同时进攻即可达成POWER满分，然后占领空无一人的敌基地过关。

MISSION—20 FUOL PLAY

最速时间	6回合
满分时限	13回合
胜利条件	摧毁敌方三座炮台
天气状况	晴
我方指挥官	Sensei

本关开始时我方即拥有战斗力超强的飞行部队，而敌方只有毫无威胁的地面部队和少量的防空武器。所以开局后轰炸机应该全力攻击管道，会遭到攻击的运输直升机可以用其他飞机保护住，千万不要对敌人进行任何攻击，这样只会使增加敌人的技能槽，从而加速上方敌军的推进速度。还需要注意的是需要用两架轰炸机互相掩护消灭掉那个向后方撤退的敌步兵，否则其发射火箭的话会对我方集结部队造成巨大伤害。管道内部敌我双方看似兵力相差悬殊，但只要初期的两辆重型坦克各守住左右两个城市，并再派兵支援左边，就可以轻松守住，而下面的加农炮可以辅助破坏管道，每个接口各攻击两次，这样最后一下可以用直升机破坏，轰炸机就可以直接进入内部了。然后利用我方飞行部队的绝对优势对毫无还手之力的敌人展开狂轰乱炸取得POWER的满分，下回合摧毁炮台过关。



▲这个步兵是本关惟一对我方构成威胁的敌人。

MISSION—21 DUTY&HONOR

最速时间	13回合
满分时限	17回合
胜利条件	敌方占领上方所有城市前敌全灭
天气状况	晴
我方指挥官	Kanbei

本关的胜利条件是敌全灭，而且地形对我方推进比较不利，根本没有快速取胜的方法，所以是考验大家基本操作和对各兵种性能熟悉程度的一关，一定是要知道各兵种在不同地形上的移动力才能有效的减少不必要的损失。同时本关的地图武器是两回合才攻击一次的，我方的推进就要利用这个间隙，开始后先躲开首次攻击，重型坦克就可以拿下中央的据点，桥头的据点也是一样。两台火箭车也要在保持不损失的前提下全力推进，并消灭掉对我方威胁较大的上方的地图炮。至于下方的敌人，用反坦克步兵加一台加农炮就可以消灭。至于其他单位就不用计算了，用合流向前冲就可以了。然后就要面对敌人的主力部队了，但要相信Kanbei部队的实力，配合远程攻击和指挥官特技基本一回合就可以全灭敌人的主力，而两个占城市的敌步兵可以放在最后消灭。



MISSION—22 A MIRROR DARKLY

最速时间	7回合
满分时限	9回合
胜利条件	敌全灭
天气状况	雾／晴
我方指挥官	Sonja
敌方指挥官	Lash
初始资金	7000

比较无聊的一关，敌人开始后就会全力向上攻，用重型坦克消灭敌人的先头部队就可以保证基地的安全。然后就是步兵上山增加视野，将远程武器摆在凹点部位以增加攻击点，利用敌人通过地图中间部分时会受到地形影响而堵塞，在此围歼敌人，然后就没有什么战术了，不停地轰吧，即使一炮不放空的话也是要很长时间的。

MISSION—23 SEA OF HOPE

最速时间	15 回合
满分时限	18 回合
胜利条件	18 回合内占领敌方实验室
天气状况	晴
我方指挥官	自选＋ Sami

本关推荐选用Kanbei。开始后需要指挥两位指挥官，而且Sami方不能被全灭，敌人初期的3架轰炸机就是很大的威胁，如果全部攻击Sami，来不及支援就会被全灭。所以初期Sami的部队应该原地不动，而Kanbei生产战斗机并用潜艇吸引轰炸机。消灭敌人轰炸机后，Sami的巡洋舰可以向上防止敌人的防空



▲这样就可以轻松牵制住敌人主力部队。

导弹逃跑。而Kanbei的战斗机可以放到中间岛上，这样敌人就没有退路了，而桥头的工厂生产一辆坦克和初期的步兵就可以堵住。至此，敌人基本没有了可用的战斗单位，然后就是Kanbei用轰炸机和运输机消灭集结在实验室附近的敌人并占领实验室过关。

MISSION—24 THE HUNT'S END

本关推荐使用Kanbei+Max的组合，因为只有强大的攻击力才是快速过关的保障。

最速时间	13 回合
满分时限	25 回合
胜利条件	摧毁敌方工厂管道
天气状况	晴
我方指挥官	自选两人

我方需要控制两支部队，而两军的进攻路线基本没有联系，所以分开介绍。Max方面比较简单，在开始后先占领船厂，然后将两个步兵占领运至对岸占领机场和城市，如果此时运输船还没有牺牲，可以帮助Kanbei军吸引巡洋舰的火力。连续制造两架轰炸机，躲开敌人防空导弹和炮台的攻击范围前进，然后同时冲到管道下方并摧毁管道下的炮台，下回合损失一架轰炸机，另一架炸掉管道过关，此过程工需13回合，敌人大约会生产50多个单位，也就是说Kanbei军在一回合内至少要消灭6个敌人单位才能取得POWER满分，所以初期最好只生产高级单位，用强大的火力重创敌人的先期部队，并用其威慑力阻断敌人后续部队的推进。在我方积累够足够战斗单位后发起总攻，同时击破敌人的受伤部队，取得POWER满分。注意此后敌人的飞行部队会大批压上，一定不要恋战死守，达成条件后要迅速撤回主基地附近进行防守，避免不必要的损失，然后就是等待Max胜利的消息了。



▲两架轰炸机一定要前赴后继的行动。

Green Earth

MISSION—25 SEA FORTRESS

最速时间	4 回合
满分时限	10 回合
胜利条件	摧毁敌方 8 座炮台
天气状况	晴
我方指挥官	Eagle

本关是HARD模式所有关卡中过关所需时间最短的，所以难度自然不高。第一回合我军保持队形全面压上。而下回合敌人的飞行部队就会自己送上门来，自觉地在我军面前排好队。为了增加技能槽，当然不要客气，用战斗机打战斗机，直升机和驱逐舰攻击直升机，一回合就基本可以把敌人的飞行部队全灭，另外



▲敌人的炮台其实不堪一击。

敌人的两艘驱逐舰也最好吸引下来。下回合敌方指挥官会发动SUPER，我方部队会全部受伤，但因为我方共有8架轰炸机，利用合流就可产生4架无伤的轰炸机，下一回合同时消灭4座炮台，然后发动SUPER摧毁另外4座过关。

MISSION—26 DRAKE'S DILEMMA

最速时间	11回合
满分时限	16回合
胜利条件	摧毁敌方的两座巨炮
天气状况	晴／雾
我方指挥官	Drake+Kanbei

本关要达成胜利条件十分轻松，只要派出一艘巡洋舰趁着月黑风高直接偷袭敌人巨炮就可以了。本关的难点在于POW满分的取得，虽然敌人初期没有工厂，但基本部队数已经达到了46，也就是一回合内必须消灭5个或更多单位的敌人，而这个任务又要由Drake独自完成，虽然初期部队不少，但只有巡洋舰具有攻击能力，加上资金匮乏，想要达成条件还是十分困难的。那就只好砸锅卖铁了，具体方法就是开始后用潜艇下潜探路，巡洋舰攻击敌人的火箭车，其他单位也要注意躲好，目的就是要增加敌指挥官的指挥槽。满一级后就不要再攻击了，等下回合敌人使用特技吧，然后将受到损失的驱逐舰和潜水艇进行合并。这样Drake就瞬间拥有了几乎花不完的资金，后面只要不停地制造巡洋舰轰炸敌人就可以轻松得到POWER的满分。至于Kanbei军嘛，实在想不出有什么作用，攒钱造坦克拼命消灭敌掉人占工厂和发射导弹的步兵就算完成任务了。



MISSION—27 SINKING FEELING

最速时间	12回合
满分时限	15回合
胜利条件	17天内消灭港口内的全部巡洋舰
天气状况	晴
我方指挥官	Jess

本关的胜利条件比较麻烦，Jess的陆军虽然强大，全灭敌人也很容易，但初期敌人还是很多的，很难向前推进，光依靠陆军在17回合内基本是不可能取胜的。想要快速取胜，就只有依靠Jess并不强大的海军了，初期的陆军部队可以在地图的狭窄处竖排坦克部队布防，配合远程武器可以很快消灭前期敌人，此处需要注意受损部队的处理，这里的打法类似上一关，利用合流来增加资金，支援巡洋舰的生产，当然也不要受损失就合流，不然守住还是很困难的。此时就显示出Jess的弱点来了，巡洋舰对敌人巡洋舰的伤害只有45，此处只能推荐大家S/L了，一定要两次击沉一艘，不然时间上会差很多的。敌人的直升机可以用驱逐舰对付，地面突破后也要全速前进占领敌人工厂并支援巡洋舰进攻，还有一点需要注意，就是Jess的指挥官特技发动后会增加地面部队的能力和移动力，但是会降低海军的攻击力，所以指挥官特技一定要在巡洋舰攻击后再发动。



MISSION—28 NAVY VS AIR

最速时间	8回合
满分时限	28回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Drake

开始时不要被敌方初期的兵力所吓到，仔细观察一下就会发现，敌军虽然有多个飞机场但只有一个工厂，初期的资金也不多无法连续生产强力兵种。而且这关的资源较为丰富，敌军初期的任务一定是以抢占为主，如果我们也同样做的话势必会出现拉锯战的局面，延长过关的时间。最好的方法是利用敌军抢占资源的空隙，去偷袭敌方指挥部。不过由于敌军初期的兵力较强而且指挥官有全屏攻击的技能，为了保护一单位完整的步兵一定要做好准备。开始后，立刻制造装甲运兵车，让步兵进入后再上运兵船，这样有了双保险就万无一失了。而其他的部队则要做好掩护工作，全力向前冲，在地图中央就会展开激战，一定要想法设法保住运兵船，否则就前功尽弃了，安全过去后让运兵船在离敌方指挥部最近的登陆点放下装甲运兵车。由于空中部队的造价很高，经过之前的一战，双方指挥官的技能槽都会加满，再挺住全屏攻击后就可以将步兵放到敌方指挥部附近了，这时要做好保护工作，别让敌军的步兵干扰，再经过两回合就可以胜利了。



▲敌人的飞行部队只是好看但不中用。

MISSION—29 RAIN OF FIRE

最速时间	15 回合
满分时限	21 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Jess

这一关地图中有火山的影响，不过火山灰的落点都是固定的，可以采用 S/L 大法躲开。通往敌军指挥部有两条路，而且工厂较多，一定要抓紧时间抢占。敌人主要会从右边的道路前进，而且右下方的工厂路途较远，所以开始后用装甲运兵车载着步兵先冲向右边，同时派轻型坦克跟在后面。左上方的工厂敌军较少，只需高射炮就能拿下。初期战斗的中心在右下方，在步兵占领工厂的同时，用两个轻型坦克轮流堵路，还要从基地派新的单位进行支援，工厂占领后先造火箭车阻止敌军的远程武器，再用重型坦克将路彻底封锁。这样战斗重心就转移到了左上方，将这里的资源全部占领后，积攒下足够的部队就可以向敌军指挥部进发了，部队的成员最好以高射炮和重型坦克为主，这样可以有效攻击挡路的反坦克步兵，在敌军基地前集结一下，要小心火山灰，在发动 SUPER 技利用延长的移动距离一口气冲进去将敌军指挥部占领，不过敌方的指挥官毕竟是黑洞头头，一定会放全屏攻击，没办法只能多用一回合完成占领。



MISSION—30 TO THE RESCUE

最速时间	8 回合
满分时限	11 回合
胜利条件	摧毁敌方 4 座炮激光炮或占领敌方指挥部
天气状况	晴
我方指挥官	Eagle+Sami

这一关难度不高，在两种胜利条件中，摧毁四座激光炮更为容易一些。在这之前防御和支援橙星的工作一定要做好，初期敌军的兵力很强，而且离橙星距离较远，最好先兵分两路将敌军下方和右侧的轰炸机部队引过来，在基地附近消灭，利用指挥官 SUPER 技的再动能力可以解决兵力不足的问题，然后就要赶快去支援橙星，最关键的一点是要用战斗机及时将上方的惟一通路堵住，否则以橙星的兵力是绝对挺不住的。现在就可以组织兵力去摧毁四个激光炮了，当然使用轰炸机最好，由于右侧的两个激光炮有较多防空部队把守，轰炸机恐怕全会一去无回，所以要先去炸右上方的激光炮同时吸引兵力，要再造一单位轰炸机，去炸右



下方的激光炮，而左侧的两个交给另一个就行，只是要注意不要受伤，否则无法将激光炮一击必杀。

MISSION—31 DANGER × 9

最速时间	8 回合
满分时限	9 回合
胜利条件	敌全灭或占领敌方实验室
天气状况	晴／雾
我方指挥官	Eagle

本关的时间比较紧迫，而两种胜利条件又都不是能快速达成的，经过多次的实践，还是全灭敌人会稍微快一些。开始后，我方的直升机不要急于向前进攻，应该先与驱逐舰一起消灭敌人的直升机，此时用刚生产出来的轰炸机开路，消灭掉敌人的高射炮就可以全面压上了，不过敌人可能还有单位隐藏在基地附近，所以不放心的话可以留一架直升机搜索。而我方的火箭车也不用忙着炸开管道，第一回合攻击上面的管道一次后就应该支援上面的飞行部队了。直到我方管道内的机场生产出轰炸机并可以移动时再炸开缺口。基本上第8回合能发动SUPER特技结束战斗。另外本关需要注意敌方指挥关的技能槽，只要按照前面所讲的控制，敌方指挥官是没有机会使用特技的，否则受伤的轰炸机是不能秒杀部分敌人的，这样时间上会受到影响。



MISSION—32 GREAT SEA BATTLE

最速时间	16 回合
满分时限	21 回合
胜利条件	摧毁敌方工厂管道
天气状况	晴
我方指挥官	自选
推荐指挥官	Jess ＋ 任意 ＋ Kanbei

本关地形十分复杂，强攻的话很难成功。所以依然要用偷袭的战术，这个任务就要由Kanbei来完成，开始后用运输艇载着初期的两个步兵向右边的岛上前进，去抢占中间的工厂。中途注意避开潜艇的攻击范围，4回合可以登陆。但因为敌人也有一个步兵会去抢占这个工厂，所以还要用其他两军各发射一发火箭延缓其占领速度。占领工厂后制造火箭车，第一辆需要先向下移动消灭敌人的炮台，第二辆先消灭上面的炮台再炸掉管道过关，此过程共需要16回合。红方实在没有什么作用，派步兵发射火箭支援Kanbei后，用



坦克堵住桥头并制造火箭车在后面轰几下削弱一下敌人就可以了。另外下面的城市也要给绿方留着。然后就是Jess军了，我方初期虽然有飞机场但是并没有使用Eagle，这是因为Eagle飞行部队虽然强，但是制造轰炸机的费用很高，在16回合内敌人会生产59个单位，我方必须消灭6个以上单位才能取得POWER的满分，而在无法加满指挥槽的情况下只依靠昂贵的飞行部队是很难达成这个条件的。所以还是Jess的陆军比较实用，当然也是要制造两架轰炸机帮助陆军围堵逃跑的敌人。加上中间岛上已经附送的3个，一回合击破6个单位还是很容易的，注意达成条件后还要马上撤退，避免不必要的损失。

Black Hole

MISSION—32 GREAT SEA BATTLE

最速时间	12 回合
满分时限	20 回合
胜利条件	摧毁敌方 3 座巨炮
天气状况	晴
推荐指挥官	Sensei ＋ MAX ＋ Eagle

本关难度很高，所以对三个指挥官的分工要十分明确，中间的Sensei消极防守，右边的Eagle主力攻击巨炮，左边的MAX用来达成评价。开始后敌人的大部队会全面进攻中间的Sensei，想要反攻出去摧毁巨炮是完全不可能的，所以Sensei要做的就是防守住12回合并吸引Sturme的一次陨石。开始后占据前面的一排城市和工厂，而前面的3个城市可以留给敌人，然后用高射炮和加农炮尽量削减占据那3个城市的敌步兵，这三个步兵依然会不停的占领城市，这样敌人只剩下4个攻击点了，然后就是消极的防守了，利用5个工厂每回合不停的生产步兵，受伤的就直接合流，技能槽加满后就变步兵，这样敌人火力再强也没有办法了。注意也要抽空制造一些贵重单位排在最后，吸引敌方指挥官的陨石攻击。右边的Eagle初期比较有优势，但要注意敌人去占领工厂的步兵一定要优先消灭，开局后步兵搭载运输机抢先发射上方的火箭攻击他一次，然后就是攒钱出轰炸机直接去消灭右边巨炮和中间的巨炮。最后就是最重要的MAX部队了，其中两项评价的取得都要看他的发挥，初期不要进攻，制造重型坦克并在右边机场附近进行防守，Sensei的远程也可以帮助攻击，但注意不要消灭任何敌人，等到我方轰炸机出厂时发动POWER进行反击，取得POWER的满分，然后再生产一架轰炸机配合坦克部队去消灭上面的防空导弹，另一架在一旁待命。待Eagle摧毁两座巨炮后发动最后一击。



▲这就是人海战术。

MISSION—34 FINAL FRONT

最速时间	11 回合
满分时限	30 回合
胜利条件	30 天内摧毁敌方卫星武器
天气状况	晴
推荐指挥官	MAX ＋ 任意两人

作为游戏的最后一关，本观的难度实在有些拿不出手。旁边的两指挥官除了初期动了两下，其他时间基本就是干看着MAX行动了。开始后MAX派步兵去左右两个火箭发射架待命并生产坦克和侦察车，注意5辆就足够了，否则会影响第5回合制造轰炸机，派侦察车堵在敌人的两个出口处，此时两侧的指挥官派出步兵各发射两发火箭，将敌人的初期部队HP削减到4，注意不要打到1，否则敌人会逃跑，而下回合敌人就会集结在出口附近，发射MAX已经准备好的两发火箭，之后将所有HP为1的敌人消灭，POWER的满分取得。此时敌人再没有可以进攻的部队了，我方可继续制造一架轰炸机，前面的轰炸机炸掉右边的炮台并躲过首发卫星炮后，两架轰炸机同时进攻，此时敌人内部只有一台防空导弹了，在其攻击范围外发动POWER增加移动力，就可以消灭掉最后的炮台卫星炮了。



▲POWER满分是这么取得的。

文 魔剑士但丁 编 铭风

《通灵王 王者灵魂2》EXPERT难度BOSS战无伤研究



Konami制作的《通灵王》最新作终于推出了，新作除了保持了之前流畅的操作、丰富的道具以及超高的难度外也加入了很多全新的要素。让我们来看看吧。(注："口袋光环"中只收录二代新增的BOSS的录象。)

GBA
通灵王 王者灵魂2
◆Konami◆A・RPG◆2005年8月2日◆美版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆29.99美元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄
Shaman King:Master of Spirits 2

关于游戏的难度

本次除了保留先前的Normal和Hard难度以外，还加入了Easy和Expert两个新的难度。Easy难度麻仓叶的防御力比较高，而敌人的攻击力也相对较低，比较容易上手。Expert难度敌人的攻击力则是Normal下的2倍，就算是在平时的杂兵战2～3下被K.O也是常有的事，而且敌人的防御力也很高。

为了挑战极限。本次研究的是EXPERT难度下全BOSS无伤通过，禁止使用道具，灵的使用方面一般情况下只使用阿弥陀丸。本作增加攻击的方式仍旧是通过剧情的延续更换武器，取得新的武器后不但攻击力能得到大副增加，而且还可以获得新的超越灵魂技能。与前作不同的是本作的超越灵魂是可以继承的，这样取得新武器后不但可以追加新的技能，以前武器的技能也会被保留下来，在威力和招式上都可以得到加强。在战斗中也可以根据各种技能的特点给予敌人有效的攻击。因为阿弥陀丸是本次主要使用的灵，以下先对其3种不同的超越灵魂作个简单的分析。

	剑名	超越灵魂	超灵评析
	木剑	环斩	范围大，有效时间长，发动慢（R发动）
	春雨	后光斩	反动极快，攻击范围太小，可形成2段攻击效果（左／右+R发动）
	布都御灵神剑	剑之精灵	范围、攻击力都很大，但是灵力消耗很大，不能连续使用；发动时间较长，没有无敌时间，肆意使用很容易被破招；环斩升级为3段攻击（上+R发动）

组合灵的增加

二代在基本保留了1代所有灵的基础上，还增加了新的灵的种类，而且很多不同的灵装备上会产生意想不到的效果，攻击型组合灵威力大效果华丽。

隐藏要素：新作总算吸取了前作隐藏要素少的缺点，增加了卡片模式和音乐模式，卡片分布在各个BOSS战处和其他场景中。卡片模式中有22张人物插画；音乐模式除了可以欣赏到所有的BGM外还有所有人物的动作原声哦。新增的BOSS RUSH可以挑战所有剧情BOSS和隐藏BOSS。



系统的进化

在本作中，玩家终于能看到BOSS的体力了，打BOSS时可以心里有个数。不过EX难度下看到BOSS耗血才那么点……心理压力确实也不小，有利有弊吧；新增加技能系统无论是在杂兵战还是BOSS战都相当有用，犹如打格斗游戏一样爽快；解迷灵的升级，本作的新增加了7个道具，可将原来解谜用的灵能力升级，用来探寻新的道路，大大延长了游戏时间，也使整体流程方面比前作长了1倍。



EXPERT难度BOSS战无伤详解

麻仓叶干久

场景为4个上下浮动的封印石和一个神龛。BOSS的主要攻击方式就是利用自己的两个灵释放分身，3刀就可以搞定分身，但并不会损伤他的HP，所以一般情况下不要和分身纠缠。分身和本体的区分方法很简单，本体是不会走路的，只能用瞬移来移动。分身会使用和本体一样的近身格斗，站在封印石上还会使用飞腿，值得注意的是分身的招数都不能用超灵取消。本体的攻击招示有：

1. 释放3个精灵，有跟踪效果，一发动此招即用阿弥陀丸的超灵取消其招式，将第一个释放的精灵也消灭，无灵力时用普通攻击也可。

2. 近身格斗，上段+下段，保持2个身位与其战斗，看他挥动手臂立刻发动超灵。

3. 石化光线，中招后产生很长时间的石化效果，BOSS体力低于一半时会使用。红色的咒符围绕麻仓叶旋转，聚在一起时发动，此招需要很长时间的蓄力，乘此机会可以打掉麻仓叶贤1/3 HP。如果在远处要在发动的瞬间利用高低地势躲避。

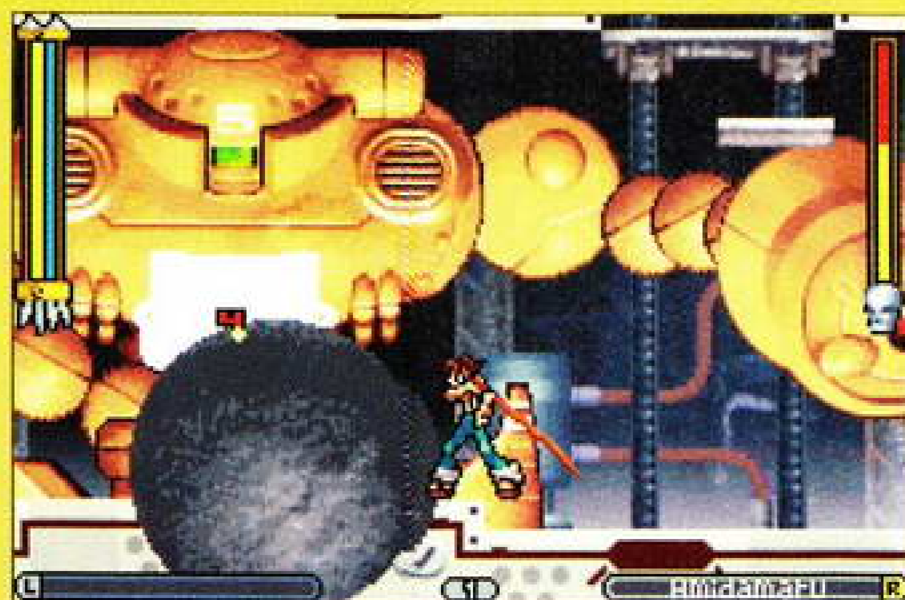
BOSS每受到攻击就会瞬间移动，所以站



在第三块封印石上左右都可以兼顾。如果屏幕内看不见BOSS的话，他是不会发动攻击的，所以也不用一味穷追猛打，要适当攻击分身过渡，达到补充灵和避免局面混乱的效果。

有生命的人偶

先要用木刀之龙的灵"Tokageroh"将木箱推到机关处，BOSS才会露出核心部分。因为此时攻击力很低，所以用连技攻击可以取得比较好的效果。推荐连技：三连斩+前前B（3段）+超灵。这个BOSS攻击的花样很多：



1. 手臂散射子弹；手臂散射火焰；这两个招式都比较好躲避。

2. 单手变成铁锤，EXPERT难度下一下HP就见红，可以躲到核心的另外一边3个身位处，这样此招便伤不了麻仓叶，同时不影响攻击。

3. 双手变成铁锤轮流攻击，第一轮可以站在核心处无视，第二轮时必须跳到核心左/右躲避。

4. 雷电球，站在其附近吸引放电，之后就会消失。

5. 定时导弹，当BOSS HP低于一半时

会在第二层释放，之后回到第一层时落下攻击，千万不要用攻击引爆导弹，爆炸的范围很大会波及到自己，最好从第二层兜一圈让其自己爆炸。

朱古力爱情

对方的持有灵是美洲豹米克和印地安勇者。在1代是十分难缠的BOSS之一，这次能力被削弱，不会再发生1代那种肆无忌惮释放“Mic”了，而且这次“Mic”速度也减慢了，在刚发动时可以用阿弥陀丸取消攻击，所以只要计算好灵的使用量便可。

利用阿弥陀丸将其打成浮空状态，之后再追打一下，等朱古力站起来再发动阿弥陀丸，这样他根本无法还手。灵用完后要善于把握BOSS跳跃的机会进行二次追打，这样可以起到有效的牵制作用，并且补充灵力。对了，同时还要注意一下佛像的行动。



浮士德VII世

持有灵为女护士爱丽莎。相比1代并没有太大的改变，突进提前发动阿弥陀丸就可将其吹飞，待其站起来，掌握好BOSS起身的无敌时间，提前挥剑，用3连斩的后2段攻击，攻击力会高些。所以用一套连技就可完全压制BOSS的攻击，3连斩（后2段）＋阿弥陀丸＋前前B。BOSS低于一半体力时会缓缓升起，释放骷髅士兵，这种骷髅士兵会抱住麻仓叶，同时给BOSS攻击机会。所以之前一定要取消其招数，推荐连技：前前B+阿弥陀丸＋前前B或 3连斩＋阿弥陀丸＋前前B。如果没有灵就引诱BOSS发动突进扫平骷髅士兵。



霍洛霍洛

持有灵为可洛洛。雪地很滑，对战斗很不利，移动时很容易碰到霍洛霍洛。霍洛霍洛主要还是运用可洛洛的超越灵魂冰崩拳和冰盾来进行攻击。冰崩拳前方和上方范围比较大，如果叶在出招时发动很难避开，就算发动阿弥陀丸也不能形成吹飞的效果，最麻烦的就是中招后会有冰封的效果，所以最好时刻与霍洛霍洛保持距离。冰盾有两种形态，一种是散射小型的冰块，用超灵的大范围攻击即可扫平；另外一种是释放一个大型的冰块，冰块不会消失，会在场地内不断地反弹，即使发动阿弥陀丸也要两下才能击碎，不仅加大了灵力的消耗，而且在这期间霍洛霍洛有可能再放此招。最有效的方法就是发动超灵取消冰盾的攻击，只要攻击到盾即可，不过这样必须和霍洛霍洛近身，又有可能被冰崩拳攻击。这里推荐和霍洛霍洛保持距离，一旦看见他放冰盾，就发动“前前B”，在接近冰盾时用超灵取消前冲斩。另外空中3次的冰锥攻击最好反向移动在内侧攻击BOSS，可以提前出招，让第一刀挥空用2、3刀来取得更高的攻击力。



钢铁处女 贞德

持有灵为夏玛殊。贞德本身并不具有攻击能力，只能躲在铁棺材内操作她的灵夏玛殊进行攻击。场地基本都是传送带，可改变方向，左边为刺墙、右边为深渊。贞德吊在场地中央的半空中，隔一段时间才会打开，只有此时发动攻击才会有效。不过普通攻击起不到大的作

用，只有连续发动阿弥陀丸才可以达到比较可观的效果。由于BOSS露出的时间短，所以将是一场持久战。攻击夏玛殊可以取消它的部分攻击，但不能对贞德起到伤害作用。神级的灵夏玛殊使用的都是些召唤类的招数：

1. 在棺材顶部或屏幕左右召唤浮动炸弹。如果在棺材顶部，立刻砍一刀就可以终止炸弹的释放，最好在第一时间内完成，因为炸弹是突然出现在空中的，跳跃时可能会被炸到；如果是平行方向就比较麻烦了，以棺材为场地的中心点，假设传送带由左向右转动，若叶站在场地左边，夏玛殊就会移动到屏幕右边，即传送带顺向的版边释放炸弹，这时只要利用传送带的方向快速向右移动，控制好距离用小跳+斩即可取消；若叶站在传送带右边，夏玛殊则会在左方，即逆向版边释放，此时便只能消灭炸弹了。平行的炸弹可分为下、中、中上、上段。下和中段用下斩、站立斩即可，中上段要用小跳斩，上段则可以不必理会，不过铁棺材如果是开启状态的话可以一起扫平。

2. 死神镰刀。发动前夏玛殊身体会闪光，攻击它也无法取消此攻击。上下2个镰刀交叉攻击，镰刀很大，不过铁链并没有攻击力。在下方镰刀挥动至最顶端时利用穿送带冲过去。逆向只有跳到平台上躲避。

3. 审判之笼。此招也无法取消。发动前夏玛殊手中的汉摩拉比法典会发光，其间要逆传送带行走，等到夏玛殊召唤结束开始移动时立刻反向顺传送带行走就能躲开。虽然牢笼可以破坏，不过在EX难度下，以叶现在的攻击力和灵力，就算发动4次灵再加上普通攻击也无法破坏，所以也只能躲避了。之后的两回镰刀攻击可以用剑砍回去。

4. 火墙。需要用可洛洛来冰封，之前记得装备上。目前叶可以发动4次阿弥陀丸，这是攻击贞德的主要方法，因为可洛洛毕竟也需要灵力才能发动，所以平时攻击贞德时不要将灵力一次用完。



李尔

持有灵为摩尔菲。武器更换为春雨，追加了超越灵魂后光斩。此作的李尔真是被弱化到了极点，可以说是游戏中最没难度的一个BOSS了。只懂的逃跑，基本也不怎么攻击。没什么好说的，追着打吧。不过李尔攻击力还是不能小看的，锁链第一下中招可就是半行血。另外要小心摩尔菲，会产生混乱的效果。打倒李尔后摩尔菲会帮他恢复半行体力，另外多了招倒立的钟楼，碰上立刻GAME OVER，只要单方向不停移动即可。



李白龙

速度快，威力大，场地的布景和前作完全一样。不过换成雪地，无疑对战斗是雪上加霜。李白龙使用的基本都为近身格斗术：



1. 火箭脚。分为对地或对空，不过因为此作的技能继承就不用怕他了，直接发动阿弥陀丸（不要发动后光斩）。

2. 下铲。比较阴险，速度很快，很难回避。

3. 升龙脚。当叶在平台上移动时会使出这招。

4. 双截棍。以现在的灵任何招对其都无可奈何，而且靠太近反而会被波及。

5.连环拳＋蓄力拳。连环拳发动无硬直，能将你“粘”住，蓄力拳威力很大，不过发动慢。

因为地形关系，主动攻击李白龙往往会适得其反。站在平台上来回移动，等待其在下方放连环拳时跳到其背后可以砍4刀，之后蓄力拳可以砍2刀＋超灵，最后再追加冲刺斩。如此下来就可以削掉李白龙约半行的体力，反复几次后很容易就可以克服雪地的不利因素了。

大鬼

第一部分是强制卷轴关卡，只能不停向上躲避，只要熟悉平台位置并没什么难的。进入下一部分前记得装备李白龙的灵。第二部分场地为上下两层，在白色石板处可以到下层，不过碰到木桶和钉板就会受伤。大鬼会因受到攻击而改变速度，最初为蓝色，被攻击后会变为紫红、红色，最后身上发光就是进入了暴走状态。

大鬼的踢腿和挥棒子在正常状态下都比较容易躲开，急退或躲在下层即可。不过进入暴走状态可就大不相同了，挥棒子速度比原来快两倍，如果处于出招状态一般是绝对躲不开的，所以此时不要贸然攻击大鬼，保持距离。暴走状态下还会使出冲撞，硬直比较大，发动前可以打几下，之后必须进入下层回避，不停用划铲移动，以免撞上木桶。等大鬼发泄完了又会恢复到普通状态。



道元

持有灵为大道龙，基本上处于空中，每攻击3次就会缩头发动攻击。跟贞德相同，基本还是利用其露头的时间，尽量用超灵攻击，不过道元的防御力很高，仍旧是一场持久战。每攻击道元一次，下一次龙头就会向前伸一点，注意调整好距离，新取得的技能空中回旋斩由



于击中后身体会向后弹所以十分安全，推荐使用。至于两种超灵，阿弥陀丸超越灵魂范围比较大，后光斩控制好距离可以形成2段攻击的效果（剑＋光刃），另外光刃攻击判定比剑稍高，可以根据情况使用。

吐火前的吸气动作会把叶吸向龙头，所以回避时千万不要跳，用走的，如果离的太近就躲在龙头下面。在EX难度下咒符的体力也很高，不过利用空中回旋斩可以一次攻击5个，顺便对道元造成伤害。

前鬼&后鬼

第一部分仍然为强制卷轴，BOSS会先落到叶的下方，之后会出现位置提示，根据提示躲开。此时可以攻击BOSS，不过任何攻击只能造成1点HP的损伤，就不要浪费灵力了。躲开后要移动到屏幕中间，之后两个BOSS会从两边落下，先左后右，可以再乘机打两下。反复几回合后进入第二部分。

场地方面很不利，4个会下沉的平台和3组由上而下的石柱，需要用李白龙的贴墙跳不停在2个柱子间攀爬，寻找机会攻击。不过BOSS的攻击范围都比较大，而且经常移动，加上石柱是自由下落的，所以一般很难长时间给予BOSS攻击。

这场战斗建议以静制动。站在左边或者右边平台处等待BOSS主动过来攻击。站在平台



的最边缘，BOSS一过来就可以攻击到，之后他会使出两次火球，第一次直接跳跃即可，第二次火球的位置要比第一次高，先要向后走吸引BOSS把火球位置降低。BOSS体力较低时会用旋转攻击和激光，这两招硬直都很大，是攻击的绝好机会。前鬼的防御力较低，所以尽量把超灵的攻击都使用在前鬼身上。

道莲

持有灵是马孙。非常简单的BOSS，用普通的剑技+超越灵魂就可以完全封锁道莲的攻击。道莲的地刺有两种形态：近身时为前后一定范围内的地刺，比较高，用急退回避；远处为连续地刺，跳跃即可。匕首带有雷属性的效果，只需向后退一步，扔完匕首后立刻发动反方向冲刺斩。

中华斩舞＆召唤马孙：这两招威力不小，但是发动都很慢，可立刻用超灵取消。另外跟前作不同的是，这次马孙也有体力，只有体力耗尽后才会消失，所以千万别让他召唤成功，不然相当麻烦。



麻仓叶明

持有灵是树精灵。明只有释放树精灵一种招数，一组为3个，一波接着一波，基本上能将叶的行动路线封锁住。如果不攻击到明他就会在那个位置不停的释放，只有攻击到他后才会移动，在半空中时抓住两次攻击的空隙，跳上前用空中回旋斩。接近地面时用3连斩+超灵+急退。空中移动时可以用波动拳攻击，波动拳贯穿能力差，有精灵干扰时不要使用。将明打为空体力状态时进入考验战。

考验战要消灭10组精灵，每组10个。以固定路线出现在场地内，2组之间位置是基本对称的，之后遗漏的精灵会不断出现场地内。所以即使一个不击落，只要最后全部能躲避



也是可以的。每回合后，都有一段时间补充灵，掌握好狙击位置，和用超灵的时机，将剩余数量控制在10个左右并不困难。

第1～2组：站在左右平台，面向内侧；第3～4组：站在左右平台，面向外侧；第5～6组：站在中央平台的左右边缘，第6组必须站在左边的最边缘才不会给精灵碰到；第7～8组：站在中央平台的右侧。第9～10组：站在左右平台各使用2次阿弥陀丸的超灵。最后剩余的精灵只要在各平台和地面按环形行走、跳跃就能全部轻松回避。

马尔科

持有灵为米迦勒。这个BOSS也不难对付，1个半回合不要就能将其消灭。首先，装备阿弥陀丸和波动拳，在下一页装备图腾炮的5个部件，第三页装备同第一页，只要各切换一次就足够了。

一开始先回避3个炮台的进攻，并不难躲避。之后立刻发动剑之精灵，在米迦勒的剑来回晃动的时候可以攻击几下。剑落下时最好和其逆向而行跳起，中剑会有石化效果。米迦勒下落时要看准时机起跳，太早或太晚都会被尘土波及。可以乘下落时攻击5下，第一次落下时攻击下+波动拳。切换技能到第二页，不要再使用灵。最后一次攻击3下后立即发动图腾炮，这样发动时，米迦勒刚好从版边出来。





再下来只要不停的攻击米迦勒就行了，不过要注意下炮台，普通的子弹发射用急退躲避；纵向排射配合炮台动向来回移动，横向排射，下蹲躲避，同时还可以不停的攻击BOSS，不过注意距离。散射就不太好回避，不过米迦勒怕是没机会放了。这样一回合下来，米迦勒基本剩不了多少HP了，之后再如法炮制半回合便能取胜。

伦切斯特

持有灵是堕天使鲁西法。第一部分仍然是强制卷轴。会不断出现炮台，位置基本都是固定的，可以提前站好位置攻击，两个以上的炮台就用米迦勒一次扫平。对于炮台建议用冲刺斩，一来上方和前方判定很大，二来可以一刀解决。另外控制一下灵力的使用，最好剩余一半以上进入第二部分。（剧情部分灵的恢复也是计算在内的。）装备阿弥陀丸和李尔的锁链。BOSS招数并不多但是速度都很快：

1.抖披风。一种是释放3把匕首，速度快，不过完全可以通过按键节奏撑过去。另一种为释放3个弯刀，可以小跳到BOSS面前发动超灵；也可以在弯刀到达脚下时跳一下。不过比较头疼的是发动哪一种非常难分辨。

2.铁锤攻击，打响指召唤铁锤，它会不断跟踪，之后从屏幕消失的地方就是攻击的地方，躲远一些。

3.火焰拳，有蓄力时间，下蹲即可躲避，中招附带攻击力下降的属性。

4.炮台，最麻烦的招数，一般和铁锤一起出现，消灭了还会继续出现，每回合之间要利用绳索勾住任意一个环，等炮台出现时，再勾住另外一个环，之后将线放到最长。

此BOSS难点有二：

一、场面混乱：BOSS、铁锤、炮台3路夹击，有时明知是陷阱也不禁硬往里面跳。

二、灵的使用，由于更换了布都御灵神剑，威力自然是增加，不过灵的消耗也增大了，一般只能连续使用2次，每回合之间都必须使用锁链勾住环，因为在灵使用中灵力是不能恢复的，如果第一回合结束时灵力剩余量较低，那么下回合一开始能使用的将更少。

所以基本的战术思路就是在每轮的一开始使用1～2次灵，将可用的灵力用尽，之后不使用灵。这样到每回合结束时就能以满灵力进入下回合。推荐的灵有：阿弥陀丸－剑之精灵、阿弥陀丸－超越灵魂＋米枷勒。剑之精灵的优点是威力大，而且可破防，有效范围也大，可以一次扫平炮台和BOSS，但缺点也很明显，每回合只能使用一次；超越灵魂＋米枷勒，可以在超越灵魂吹飞后用米枷勒形成连技，威力也十分可观，或者使用2次超越灵魂，效果差不多。



精灵之火

又是强制卷轴关卡，精灵之火的防御力绝对是第一的，就连布都御灵神剑如此高的攻击力也只能给它6～10点的伤害。要时刻和BOSS保持距离，距离一远它就会放出火球，火球一定时间后会散开，所以要在爆炸之前攻击它。碰上熔岩巨浪需要提前起跳，看到第一个浪掀起来的时候就起跳。连续的火球攻击会放出很多的火球分布在屏幕的上下，建议用空中回旋斩和冲刺斩，BOSS体力较低时数量很多，可发动剑之精灵一起消灭。熔岩弹的范围很大，要站在高处平台，或者用李白龙滑铲；火柱，向地面发射一到光束前后升起2到火柱，升起火柱的地方的岩浆会不一样。

精灵之火的招数都比较好解决，这里采用滑步剑的方式，按住“前”，掌握好节奏只出3连斩的第一剑，这样可以紧紧尾随BOSS，就不会放火球来干扰了，虽然这样每次只能



给予6点HP的伤害，但是出剑速度非常快，所以总的伤害值和速度还是非常可观的。灵力只要一蓄满立刻发动精灵之剑，这样半个回合就能消灭精灵之火。

麻仓叶王——好

第一形态：开始前记得装备李白龙的灵。场地为两个岩石平台和两个下沉平台，叶王始终都是浮在半空中的，地面上还有小黑碳的不停干扰。叶王的攻击手段如下：

1.向周围散发火苗。

2.石化黑洞，范围很大，碰到后会被牢牢的吸住，不仅会产生石化效果，而且会被剥夺所有的灵力，在场地内反弹3次才会消失。

3.火焰弹，6股火焰聚集，不停的向叶发射火球，速度很快，需要不停移动，版边需要用贴墙跳躲避。

4.火焰旋涡，覆盖范围达两个岩石平台之间的所有空间，听到叶王在屏幕中间大叫时就要闪远点了，此时如果有石化黑洞存在还要考虑下是向左还是向右。

5.小黑碳，经常躲在屏幕看不见的地方进行冲刺，速度很快。

这场BOSS战是越打越简单，前期有小黑碳不停的干扰，攻击叶王时经常要顾虑时不时的冲出来。小黑碳自己也有体力，所以每次用剑之精灵攻击叶王时最好把小黑碳也算进去。特殊技撩剑对叶王有特效，叶王只要不发动火焰弹这招大可以高枕无忧，不停的蹭血，前期打个2～3下就要停下，注意下小黑碳的动向；火焰旋涡发动时只要不是离地面太高也不用担心，身体附近一般是不会有火苗出现的。不过叶王移动或在叶正上方时不要使用撩剑，以免不测。

剑之精灵对叶王也有个比较特殊的效果，如果叶王在没有攻击时被剑之精灵击中，身体就会向下移动点，根据此原理，在叶王较贴近地面移动时发动，就可以不停的用3连斩攻击，那个血掉的真是爽啊！

第二形态：战斗前叶王会抽走除阿弥陀丸外叶的所有灵，而且叶王还可以使用这些灵中的部分超灵和技能。最后的战斗在失重的空间内展开，不能使用急退、冲刺斩、撩剑；只能使用阿弥陀丸的3种超越灵魂和空中回旋斩。叶王盗取的灵和人物技能如下：

道莲 中华斩舞：连续的突刺攻击，有效范围整个横版，出招前会转动镰刀，可以绕过叶王从后面攻击，建议从下方，前方和上方的攻击范围都很大。速度很快，处在出招状态下八成是凶多吉少了。

朱古力爱情 米克：变成球型滚动，速度并不是很快。

李尔 锁链攻击：分蝴蝶型和星座型，蝴蝶型可在他下部攻击3～8下；星座型就要避远些了。

霍洛霍洛 可洛洛：冰崩拳。

银 图腾炮：范围相当大，攻击的过程会不断下落。

李白龙 火焰升龙脚：处在上方时会使用此招，出招速度快，一般要在其上方盘旋。

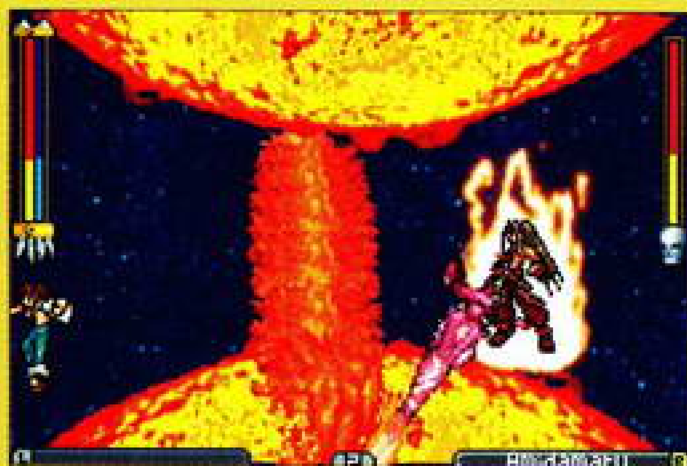
陨石：召唤大量的陨石，躲在叶王下方基本是安全地带，即使有陨石过来也可以用空中回旋斩对应。

魔剑：叶王体力低于一半时会使出类似于剑之精灵的招数，范围大，威力高，不过出招有硬直，及时躲开并不困难。

火龙：叶王体力低于一半时召唤两颗火星，火星之间会经常窜出火龙。

看到这里不用我说相信大家也看出叶王虽然攻击方式多但并不是密不透风，他的大部分招数都有一个致命的死角，就是其膝盖以下的部位，像锁链、冰崩拳、图腾炮，这些叶王使





用最为频繁的招数对这个部位附近根本没有攻击效果。利用这一特性，便能得出以下的方法：和叶王保持距离，并也移动到叶王的小腿部位，攻击叶王或者挥空剑不停的吸引其用冰崩拳，这样叶要做



的就是守株待兔了。叶王中招后再次调整距离，如此反复即可。对付图腾炮也用同样方法攻击叶王的腿部，不过期间是不断下落的，砍上2-3剑就要调整下距离，不然会被炮身碰到。

隐藏BOSS介绍

Magister：前作的最终BOSS之一，需要使用组合灵才可以碰到。在图中位置使用90号组合灵，需要先获得Badbh、Deht、Vodianoi。可以在水面上放出一条船，渡河后一路南行便能见到Magister。Magister这次很厉害，不再像从前那样发福了，除了前作攻击方式以外，新增加了蓝色咒符——旋转镰刀，范围很大，持续时间也相当长，而且攻击的频率也比以往高很多，远比叶王要难对付。如果不是为了全灵和卡片的收集最好还是别惹它了。

银＆木刀之龙：这2个BOSS只会在BOSS RUSH里



出现，跟前作没有任何区别，以也现在的能力对付他们还是相当轻松的。

Mephias：前作的最终BOSS，现身方法是在限定时间内击倒BOSS RUSH中前20个BOSS，基本都是比较简单的，可以使用恢复道具，也可以受伤，总之就是要快。不过尽管这样由于是EX难度，Magister、精灵之火、叶王时间上还是非常紧张的。

4个隐藏BOSS在前作都出现过，由于篇幅的限制，这里就不在累述了，具体说明请参见《掌机王SP》第10辑中的相关文章和影象。





《游戏王 噩梦吟游者》攻略深入补遗

上辑为大家介绍了《游戏王NT》的系统和流程，这辑还是由我来给大家带来一些这个游戏的心得吧！希望能对大家有所帮助。

闪卡抽取法

本游戏中很多实用卡都是闪卡，所以能随心所欲地抽到每个卡包中的闪卡就成了每个玩家的梦想，这里某多就给大家介绍一个抽闪卡的方法吧。

使用此密技前得先学会本游戏的RESET法——SELECT+START+L+R。知道RESET法后就好办了，先准备至少150KCP，然后在存档后到卡店购买想抽的那盒卡并记住出现闪卡的卡包的位置后RESET，再去集中抽那些卡包就可以了。本游戏中闪卡在一盒卡中出现的位置是固定的，但是卡会随机变化，所以就用无敌的S/L大法不停地抽吧，直到出现想要的那张为止。

交换、大会取得	
交换取得	**交换对象**
青眼の白龙	双六
オシリスの天空龙	暗・游戏
オベリスクの巨神兵	暗・游戏、海马
ラーの翼神龙	マリク
处刑人 ー マキュラ	マリク
苦涩の选择	城之内
心变わり	マリクの人形､獏良
サンダー・ボルト	海马
死者苏生	暗・游戏
ハーピィの羽根	孔雀舞
王宫の敕命	ペガサス
第六感	エスパー吕场
大会取得	**大会名**
サイレント・マジシャン LV4	ビギナーズカップ（BC）
サイレント・マジシャン LV8	エキスパートカップ（EC）
マジシャンズクロス	エキスパートカップ（EC）
四次元の墓	ビギナーズカップ（BC）
レベルアップ!	エキスパートカップ（EC）
マジシャンズ・サークル	ビギナーズカップ（BC）

决斗者列表

当玩家和角色好感度很高后，角色会要求玩家登陆其决斗者资料，以后就可以很方便地找到该角色，并且在决斗之后，该角色还可能把他所用卡组的卡表送给玩家，有时还会要求和玩家进行卡片交换。本作里有些卡片是只能通过和角色交换获得的，所以，请努力将其好感度提升到最高吧!

角色名	出现条件	出现地点・时间	交换卡片列表
暗游戏	LV4后出现	B市・黄昏至晚上	ブラック・マジシャン、龙骑士ガイア⟺カオス・ソルジャー、 増殖、ビッグ・シールド・ガードナー 王家の神殿・死者苏生 オシリスの天空龙⟺オベリスクの巨神兵 オベリスクの巨神兵⟺オシリスの天空龙
武藤游戏	初期出现	A市・早上至中午	クリボー、エルフの剑士⟺有翼幻兽キマイラ、磁石の战士β、 エクスチェンジ マジシャン・オブ・ブラックカオス・サイレント・マジシャンLV4 黑衣の大贤者⟺サイレント・マジシャンLV8
城之内克也	初期出现	B市・中午至黄昏	真眼の黑龙、リバースダイス・时の魔术师、 悪魔のサイコロ、ロケット战士 凡骨の意地⟺苦涩の选择 锁付きブーメラン・レベルアップ!
海马濑人	BC奖品被盗事件登场	B市・黄昏至晚上	青眼の究极龙、逆转の女神⟺XYZ－ドラゴン・キャノン、ランプの魔精・ラ・ジーン、死のデッキ破坏ウイルス オベリスクの巨神兵⟺サンダー・ボルト サンダー・ボルト⟺オベリスクの巨神兵
海马モクバ	初期出现	A市・早上至中午	青眼の白龙、モウヤンのカレ⟺クロコダイラス、挑发、ペンギン・ソルジャー
暗獏 良	只在EC预赛出现	B市・晚上	无
獏 良了	初期出现	A市・早上至中午	不吉な占い、成佛・首なし骑士、断头台の惨剧、威压する魔眼 团结の力⟺心変わり
真崎杏子	初期出现	A市・中午 B市・早上	魔性の月、踊る妖精⟺もけ もけ、ピケルの魔法阵 贤者の宝石⟺マジシャンズ・サークル
孔雀舞	EC预赛出现	B市・中午至晚上	サイバー・ボンテージ、悪魔のくちづけ⟺诱惑のシャドウ、ハーピィ・レディ三姐妹、银幕の镜壁 蝶の短剑エルマ⟺ハーピィの羽根扫

川井静香	LV4后出现	A市・中午	天使のサイコロ、デュナミス・ヴァルキリア⇔薄幸の美少女、圣女ジャンヌ圣女ジャンヌ⇔マジシャンズ・クロス
レベッカ	EC预赛出现	A市・黄昏至晚上	ビッグ・コアラ、デス・コアラ⇔堕天使マリー、ビッグバン・ガール
武藤双六	LV4后出现	A市・晚上至早上	体力增强剂スーパーZ、ゴブリンの秘药⇔青眼の白龙、ご隐居の猛毒药、旅人の试练
ゴースト骨冢	LV4后出现	A市・黄昏至晚上	暗晦ましの城、死の演算盘⇔死灵の诱い、ゴースト王・パンプキング
尾木渔太	LV4后出现	A市・早上至中午 B市・黄昏	传说のフィッシャーマン、海龙神⇔海、要塞クジラ、半鱼兽・フィッシャービースト
エスパー吕场	LV4后出现	A市・中午至黄昏 B市・早上	マインド・ハック、古代の远眼镜⇔千里眼、电脑增幅器、魔导ギガサイバー人造人间－サイコ・ショッカー・第六感
ダイナソー龙崎	LV4后出现	A市・中午 B市・早上	超进化药、ブラキオレイドス⇔荒野、猛进する剑角兽、俊足のギラザウルス
インセクター羽蛾	LV4后出现	A市・中午至黄昏 B市・早上至中午	孵化、翡翠の虫笛⇔ゴキボール、トゲトゲ神の杀虫剂、インセクト女王
暗のPK	战胜迷宫兄弟・兄后出现	A市・晚上	无
迷宫兄弟・弟	收到「晚上很危险」的电子邮件后出现	A市・黄昏至晚上	ダブルアタック、心镇壶⇔地雷蜘蛛、迷宫壁・ラビリンス・ウォール
迷宫兄弟・兄	战胜迷宫兄弟・弟后出现	A市・黄昏至晚上	コンビネーション・アタック、神秘の中华なべ⇔迷宫の魔战车、风魔神・ヒューガ
ペガサス	BC奖品被盗事件出现・通关后出现	A市・中午	シャイン・キャッスル、エレキッズ⇔デビル・ボックス、トーン・キャノン・ソルジャー、トゥーン・ワールド 王宫のお触れ⇔王宫の敕命
キース	BC奖品被盗事件出现	A市・晚上	无
BIG1	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
BIG2	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无

B I G 3	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
B I G 4	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
B I G 5	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
海马乃亚	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
海马刚三郎	前晚上祭初次登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无
レアハンター	收到「グールズに注意」的邮件后出现	B市・晚上	无
マリクの人形	收到「グールズに注意」的邮件后出现	B市・中午至黄昏	记忆抹消、おとり人形⇔アメーバ、スライム増殖炉、リバイアパルスライム メタル・リフレクト・スライム⇔心変わり
パンドラ	收到「グールズに注意」的邮件后出现	B市・晚上	无
光の假面	收到「グールズに注意」的邮件后出现	A市・晚上	无
暗の假面	收到「グールズに注意」的邮件后出现	A市・晚上	无
リシド	古鲁斯事件随剧情初登场・通关后出现	B市・中午至黄昏	神の宣告、天罚⇔砂尘の大龙卷、 アヌビスの裁き、アポピスの化身
イシズ	EC预赛出现	A市・晚上 B市・早上	真实の眼、魂の解放⇔ゾルガ、 ダグラの剑、现世と冥界の逆转 アギド⇔四次元の墓
マリク	通关后出现	B市・早上至中午	无限の手札、生还の宝札⇔ドル・ドラ、拷问车轮、溶岩魔神 ラヴァ・ゴーレム 洗脑ーブレイン・コントロール・处刑人ーマキュラ ラーの翼神龙⇔オシリスの天空龙 オシリスの天空龙⇔ラーの翼神龙
暗マリク	最终战登场・通关后出现	B市（决斗基地）	无

神秘密码

通关后有时会收到一些记录了神秘密码的邮件，这些密码都可以到卡店里用密码机输入哦。下面给给大家带来两组密码：

57300000

可以听游戏里全部 39 首音乐，不消耗 KCP。

00000375

可以看 ENDING 画面，玩最后的神经衰弱的小游戏，不消耗 KCP。

决斗基地：

游戏通关后，当玩家的等级达到 LV20 以上后，B 市的原乃亚军事基地变成决斗基地并能供玩家使用。在这个决斗基地里，玩家将可以选择进行 3 组决斗中的 1 组决斗——海马家族（木马、乃亚、海马、刚三郎）、BIG 五人众、古鲁斯（稀有卡猎人、潘多拉、光之假面、暗之假面、利希德、暗马力古），玩家能在决斗后获得 KCP（不会获得 EXP）和纪念卡表。



角色的隐藏卡组

海马是一个精明的 JS（XD），他总是想用他那被 KONAMI 人为地在本作中抬高了价钱的闪电换玩家手里的巨神兵。当玩家把巨神兵换给他后，他会使用隐藏的以巨神兵为中心组的卡组，当玩家战胜使用这个卡组的海马后，若玩家和海马的好感度很高，就可以得到海马这套隐藏卡组的卡表

同理，当玩家把神卡换给游戏或马力古后，他们也会使用隐藏卡组。

BUG：

锁付き爆弹

锁付き爆弹效果中多添加了锁付きブーメラン的第一个效果——对方的怪兽攻击时发动，一只攻击的怪兽变防守表示。这使得该卡的实用性在一定程度上得到很大提升，铁骑卡组也可以稍微得到一点加强。玩家可以考虑下使用 3 盗人烟玉、3 锁付き爆弹、手牌交换配合异次元指名者组一个铁骑手控FUN DECK玩玩。

卡包卡表取得法

当卡店里的一个卡包的卡片收集率达到 80% 以上后，玩家可以获得该卡包的卡表；当玩家总卡片收集率达到 50% 后可以查看玩家目前所获得的卡的列表。

强势高 KCP 取得法

本游戏需要使用决斗后获得 KCP 购买卡片，所以玩家们为了获得KCP应该都不停地在进行着决斗吧·这里某多就给大家介绍一种取得高 KCP 的方法。

上图中的数值都看到了吧·一场决斗获得了 769 点 KCP，没有升级加点的哦！而且这个还不是在理想状态下的。从上图可以看出，最大反射伤害获得了 560 点，是取得高点数过程中的重中之重。要达成这个数值，我给大家推荐3张KEY CARD——アステカの石像、クロスカウンター和结束 UNITY，因为アステカの石像和クロスカウンター的效果，能给予攻击アステカの石像的对手 4 倍伤害；然后要做的就是尽量提升场上怪兽的总守备力，这里推荐千年盾、迷宫壁，甚至巨神兵，（－ －）另外大家不妨考虑下圣域的歌声、モンスターBOX。上图的就是场上 1 千年盾、3 迷宫壁，对手攻击アステカの石像时发动结束 UNITY和クロスカウンター并中了モンスターBOX的结果，所以还不是理想结果，大家应该能获得更多KCP 的。

最后祝大家都能多多获得KCP，都能买到自己想要的卡片，组出自己想组的卡组！



PSP热点新闻追踪

近期NDS的游戏攻势非常猛烈，发不了不少看家大作。特别是《JUMP超级明星大乱斗》和《恶魔城》新作的发布更是增加了NDS主机的玩家群。在NDS一片看好的情况下PSP近期又有什么好的信息放出呢？跟着笔者往下看，你将会了解最新的PSP热点信息。

一、PSP破解情况

1 游戏引导程序



▲Fast Loader v0.7版。

Fast Loader发布了最新版本v0.7。该版本增加了许多功能：能够不开UMD仓门直接引导ISO文件运行游戏(UMD游戏盘可以一直放在PSP里)；增加超频游戏功能，可以选择233，266，333频率；增加UMD DUMP(UMD游戏数据提取功能)，并且支持分卷功能，用以对应不同大小的记忆棒；自动暂停功能：当DUMP下的数据达到指定分卷大小时，程序会自动暂停。然后你可以按三角打开USB功能，传到PC上。删除棒子上已DUMP的部分，之后按方块继续DUMP。

经过笔者测试，在游戏支持上，0.7版增加了不少。修正了上个版本软件在引导PSP游戏《战国Cannon》时出现不能存档的错误。《山脊赛车PSP》可以正常运行。不过刚发售的游戏《小死神》还是不能够支持，不能不说是一大遗憾。Capcom新发售PSP版游戏《龙战士Ⅲ》能够正常运行，这是一款PS游戏的复刻作品，玩起来还是相当不错。



▲《龙战士Ⅲ》正常运行

目前官方游戏的破解速度和游戏的发售基本上是同步。SCEI在PSP上面花大心思加密的AES128bit和UMD专用光盘，在利用记忆棒运行游戏的破解软件毫无作用。而且利用记忆棒运行官方游戏，不但读取速度快，就连游戏运行的速度也加快了。笔者就在想，SCEI的运气还真是差啊。

最近，WEB小组发布了一个可以让2.0版本PSP进行错误漏洞测试的引导程序。而另一个小组发布了一张程序图片，宣称能够让PSP的系统版本降级，不过目前软件应该还没有完成。关于2.0系统PSP的破解信息还没有任何实

用价值，2.0版本的游戏破解之路还有很长的路需要走。

2 UMD DUMP程序



▲UMD FTP

国外PSPKRAZY'S小组发布了一款不再需要记忆棒作为游戏ISO储存载体的UMD DUMP程序。该程序名为UMD FTP，顾名思义就是利用FTP传输功能提取UMD游戏的数据。这个软件神奇的地方就是：它利用PSP的WIFI无线连接功能，利用WIFI的FTP功能把UMD的游戏数据上传到电脑上。这个软件的思路很好，以后需要进行DUMP操作的时候，就不再需要记忆棒的参与了，也不必担心记忆棒容量不够造成的DUMP游戏数据失败的情况。

笔者详细介绍一下如何使用这款UMD FTP软件。首先使用这个软件的硬件条件是电脑必须准备无线网卡，还需要有无线路由器或者是无线AP。如果你有了上述的硬件设备这样就能够使用这款软件了。

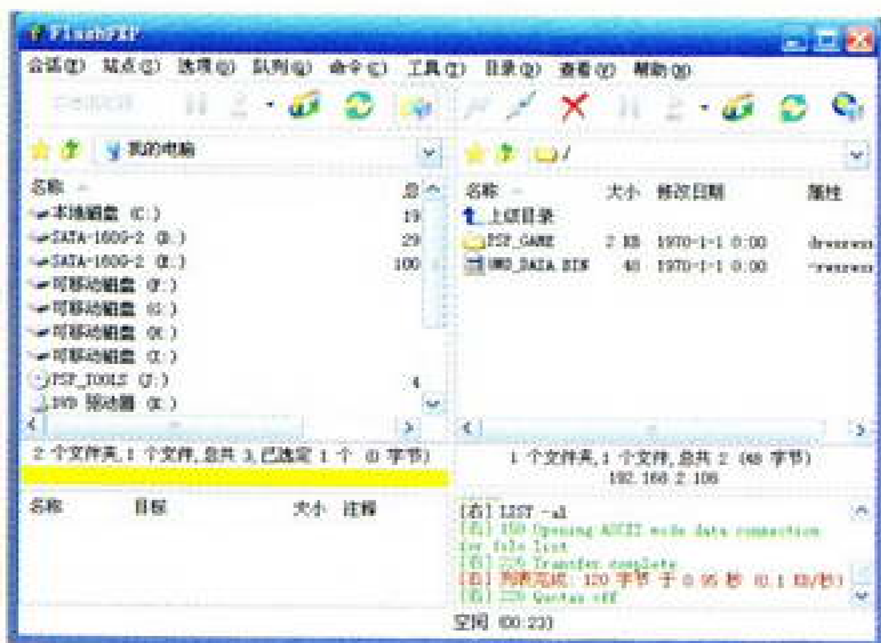
第一步，需要对PSP进行网络设置。打开PSP的无线网络开关，进入网络设置菜单，进入Infrastructure无线连接模式，然后进行IP设置。笔者的无线路由器的IP是192.168.2.1，电脑的无线网卡IP是192.168.2.101。所以PSP的IP设置必须属于这个网段。进入PSP网络IP设置的自定义模式，输入192.168.2.108(这个IP地址可以设置其他的，可以根据个人喜好设定，但是必须有个前提：要在同一个网段)子网掩码255.255.255.0；默认网关：192.168.2.1；主DNS地址：202.103.224.68。(因为笔者的上网环境就是利用无线路由器上网，所以这个主DNS就是本地的DNS服务器地址。可以根据本地的DNS修改。)

PSP无线网络设置。进行上述设置之后，就可以测试无线网络是否正常。如果正常就可以进入下一步。直接运行UMD FTP软件，在运行之前先把UMD游戏盘放入PSP光驱内部。软件运行的时候，会自动使用WIFI方式查找无线网络连接，这个时候PSP的无线网络指示灯应该会亮起。搜索无线网络完成之后，在PSP屏幕上会显示用户名、密码还有登陆FTP的IP地址。



▲UMD FTP软件显示的FTP登陆地址信息。

得到上面的FTP登陆信息后，就可以打开FLASHFXP软件，输入IP地址，还有用户名、密码。选择连接之后，就能够看到UMD游戏中的数据了。如果你将UMD的游戏数据读取完成，关闭FLASHFXP软件之后。UMD FTP软件会自动退出并返回到PSP系统主菜单界面，非常智能化。

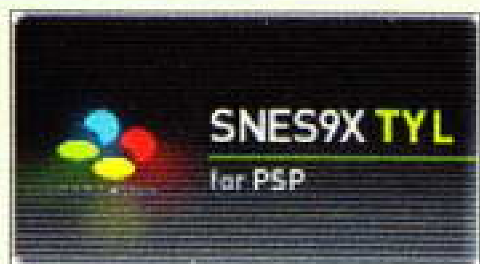


▲成功登陆UMDFTP，可以将游戏数据传送到电脑上。

这个UMDFTP软件的作用非常大，它可以在不需要记忆棒的情况下就把UMD内的游戏数据读取出来。并且因为利用WIFI的数据传输方式，PSP在能够正常接收到无线网络的地方都能够正常工作，这样就不用像USB传输那样需要拖着一个尾巴似的USB线才能够和电脑交换游戏的数据，相比起来的确非常方便、易用。不过使用这款软件所需要前提就是你的电脑拥有完善的无线上网环境。好在目前国内的无线路由器、无线网卡都便宜得跟大白菜差不多，(铭风：打倒有钱人。)购买无线网络设备的花费也不高。虽然无线网络不是必须的配置，但是如果你享受过无线网络那无拘无束的上网环境，你就不会拒绝使用无线上网了。

二、模拟器更新情况

1 SFC模拟器



目前所有能在PSP上运行的模拟器之中，最近比较受关注的还是SFC（超任）的模拟器。最新的模拟器软件为Snes9x_TYL v0.2c。TYL版本的SFC模拟器的最大特点就是采用了硬件图形加速技术，让很多SFC游戏都能够高速运行。新版模拟器做了些更新，目前这个版本修正了：1.PSP加速渲染功能修正；2.修正了使用马赛克效果和PSP加速模式时的崩溃bug；3.修正了休眠/恢复时的锁死问题。

0.2C版本更新了：1.利用mips汇编程序对SNES BRR进行解码(采样解码，很多游戏的音效都有所改进了)；2.SNES cpu/hdma优化。3.PPU优化(《最终幻想6》终于可以玩了)；4.实现了snesadvance“speedhacks”(速度破解)；5.图形界面装饰加强和修正(正确的时间等)；6.新的ppu破解模式，加快模拟速度；7.SRAM被修改后的短时间后自动进行保存(通常为1秒左右)；8.每n分钟自动保存一次即时存档；9.支持导入Snes9x或Zsnes的即时存档；10.帮助功能，选中一个菜单项后按下三角键即可查看；11.开始进行软件的国际化(英语、法语、日语)(仅限于菜单帮助，并未全部完成)；12.当电量过低时禁止存盘功能(避免损坏记忆棒)。13.Mode 7破解，稍稍提高了一点渲染速度。14.提供了把PAL制式游戏渲染为NTSC制式的选项(可以消除屏幕底端的黑边)。15.游戏设置独立保存。16.可以自定义PSP按键输入。


▲Snes9x_TYL v0.2c模拟器设置菜单。

经过笔者测试，0.2C版本的SFC模拟器速度的确有所改进。测试最终幻想运行《最终幻想6》中文版时的速度不错，把PSP运行频率设置为333MHz的时候，FPS帧数达到了40～60，已经可以正常运行这款游戏(不过战斗时有些拖慢)。测试其他的游戏速度也有所提高。估计开发者再经过几个版本的努力，SFC全速模拟的愿望不在是一个梦想。



2 GBC模拟器



我们很久都没有看到GBC模拟器的更新情况了，也可能因为GBC模拟器的功能已经十分完美了。不过现在RIN模拟器的开发者Mr. Mirakichi又发布了GBC模拟器最新版本RIN v1.32。

RIN 1.32版本主要进行了如下更新：1.修正了关机时丢失存档数据的问题。2.电池电量不足时强制进入休眠状态。3.其他地方也进行了小的修正。喜欢玩GBC游戏的PSP玩家可以下载这款最新版本的GB/GBC模拟器。

三、自制软件情况——软件篇

1 PMF播放器

目前最让笔者高兴的自制软件不是其他的应用软件，而是国内某人制作的PMF播放器。这个PMF播放器是国内破解、汉化达人jeffma制作，能够播放UMD游戏中片头动画。国内在各大论坛都能够下载到的PMF电影演示文件《金刚》就能够利用这款软件播放。PMF视频格式的特点在于能够达到480×272的PSP最



大分辨率，所以PMF格式的电影演示片断的效果非常优秀。相比之下，受到限制的MP4格式的影像，画质逊色不少。图片为《金刚》演示片的拍照图片。因为该软件没有暂停功能，所有图片都是在播放中拍的照。PSP的实际播放的效果应该比图片好上很多。不过目前这款PMF播放软件也有不满意的地方，它不能够具备暂停、停止、快进、快退选择等控制功能。音量的大小也不能选择。希望下一个版本能够增加这些功能。

PMF的播放软件是有了，但是PMF的文件怎么制作呢？这的确是一个难题。PMF不是通用的视频媒体格式，是PSP游戏数据的组成部分。所以国内各大论坛发布的演示文件都是出自一人之手，他就是TGFC论坛ID为绿茶的朋友。他在国内某家游戏开发公司工作，因为拥有PSP的官方开发工具，所以能够制作高质量的PMF视频格式。一般玩家如果想制作这样的视频文件，目前估计办不到。因为在使用开发工具包的时候，都需要签署一份保密协议，所以官方开发软件不会这么容易泄露出来。现阶段玩家最好就是下载制作好的演示片断来过瘾就好了，如果有第三方的PMF开发工具的出现，笔者将会第一时间报道给大家。




▲在播放中拍照的电影《金刚》演示图片。

2 PSP游戏开发软件发布

在国外的软件开发者milhouse发布了新的PSP开发环境PSPide的Beta 1版。你可以在里面编写代码、编译、通过KXploit把程序传输到你的PSP上。不过目前还有很多bug没解决。这个版本是西班牙语的，在今后还会有各种语言包的支持。PSPide C++ 是一个可以建立C/C++语言的PSP程序项目的工具。为了正确运行，你需要安装PSPSDK Beta 1.0并正确提供各种路径变量。第一次使用PSPide C++时，它会询问用户3个路径：1.安装PSPDev的路径，通常为C:\PSPDev；2.存放所有项目的路径；3.Kxploit的安装路径。



▲PSP游戏开发软件PSPide C++ Beta 1

喜欢在PSP上开发软件的朋友，这款软件开发包就非常适合你使用了。笔者也祝愿国内的PSP软件开发者也能开发出让国外同行刮目相看的好软件，好游戏。

3 PSP作曲家 v0.98 修正版发布

目前PSP上面的音乐类应用软件逐渐多了起来，这款PSP作曲家就是其中之一。PSP作曲家是一个TR-x0x风格的打鼓机。它带有简单易用的16段序列器、16种鼓点循环和16种鼓声。该版本的更新包括了声部的静音、颤音和歌曲模式。



④ 吉他调音器PSPTune v0.1发布

国外朋友Dark Killer在pspupdates的论坛发布了一个非常实用的吉他演奏程序——PSP Tune的0.1版。这个程序会发出E、A、D、G、B和E音，你可以用它来给自己的吉他调音。同时，按下Select键时还会显示文本标签。如果你没有吉他，你还可以用它来弹奏"Duelling Banjos"和Metallica的"Nothing Else Matters"开头的一些音符。这款软件用来当成吉他的调音设备还算不错，看来在自制软件的强大支持下，PSP所能完成的功能已经开始逐渐超出游戏机的范围了啊。



⑤ 文件管家++ for PSP发布

文件管家++软件发布

Ps2dev论坛的ID为71M的朋友在Lin J.R和Shazz的2位朋友的帮助下发布了"文件管家++ for PSP"软件。这是一个非常漂亮好用的文件管理程序。它可以实现如下功能：复制文件，移动文件，删除文件，重命名文件，建目录，查看图片(tga、bmp、png、jpg)，USB模式，播放音乐(mp3、ogg、ahx、mod)，运行程序(pbp、elf)。今后需要增加的功能：文本阅读，TrueType字体支持，皮肤浏览器，PRX/BIN执行。这款文件管理器软件的音乐播放功能很不错，能够支持压缩比音质更好的OGG音频文件格式。这个软件非常适合配合模拟器软件一起使用。

PSP自制软件的发布非常多，前段时间最引人注目的就是WIN95虚拟机的发布了。在PSP上面可以过一款PSP专用的虚拟主机软件，在PSP上面运行WIN95系统。但是从运行的结果来看，模拟的效果并不让人满意。进入WIN95系统的时间很长。所以这款虚拟主机软件只能是展示PSP的强大应用功能而已，实际上并没有什么实际的使用价值。因为PSP的内存对于运行WI95来说，还是太少了。不过总有人对PSP能够运行WIN95系统感到兴奋，后来又有人发布了WIN98的虚拟镜像文件。WIN98也能够通过虚拟主机软件成功的在PSP上面运行，不过代价就是：进入Win98系统需要20分钟的等待时间！（汗！ -_-）



PSP目前的官方游戏软件的素质的确不是太好，目前发售的游戏不少都是炒冷饭的作品。不过好在9月份，最让PSP玩家关注的PSP版《WE9 无所不在》的发售。随着《WE9 无所不在》的发布，笔者相信应该能够很好的带动PSP主机的销售。不过PSP精品的游戏开发还是任重而道远。各位还在上学的玩家在看到这期内容的时候，想必都已经开始上学了。祝各位学生玩家能够努力学习，不要为了玩游戏而丢下学习不管，前途才是最重要的。



文 gokumine　编 马修

为NDS美容 换壳大法



NDS发售半年多了，不知大家的NDS保养得怎么样？有没有把爱机外壳刮花，如果嫌花得难看的话，没关系，组装NDS外壳上市了，我们可以用组装NDS外壳给自己的爱机"美美容"——先提醒大家，动手能力不是很强的玩家不要随便对自己的爱机下手，否则出现问题后果自负。

任天堂的掌机虽然拥有很大的销量，但是主机外壳掉漆的问题可是一直没有得到很好的解决，在各种颜色的主机中，尤其以银色最为厉害，而最新的NDS主机一发售就以银色为主打，这下子可就麻烦各位玩家了，俺的那台主机就是使用才十个月不到，边角等处的喷漆就已经掉下了，尽管使用的时候一直都很小心。这样的主机肯定是很难看了，每次游戏的时候心里总是不太舒服，幸亏无所不能的D商了解我们，推出了NDS的外壳，那么我们就来给自己心爱的NDS换一套衣服吧。


▲NDS主机外壳磨损部分。



▲NDS外壳包装。

首先我们来看看这套壳子的外包装，一眼就可以看出来这个是没有经过任天堂授权的东西，把NINTENDODS的LOGO都写成了NINETUDODS，看来是不想引起不必要的麻烦。从后面我们可以清楚地看到有MIDE IN CHINA的字样，中国D商果然无敌。目前壳子只有银色、黑色、珍珠蓝和珍珠粉4种颜色，本来想买一个鲜艳的红色，可惜还没有出，只好弄了个珍珠蓝。售价方面应该也算是比较合理，55元就被我买到了。打开盒子把里面的外壳取出来，第一部就是要清点配件——这个也只最重要的一步，装到一半如果发现零件不对的话那可就半途而废了，尽量做到在装以前发现问题。

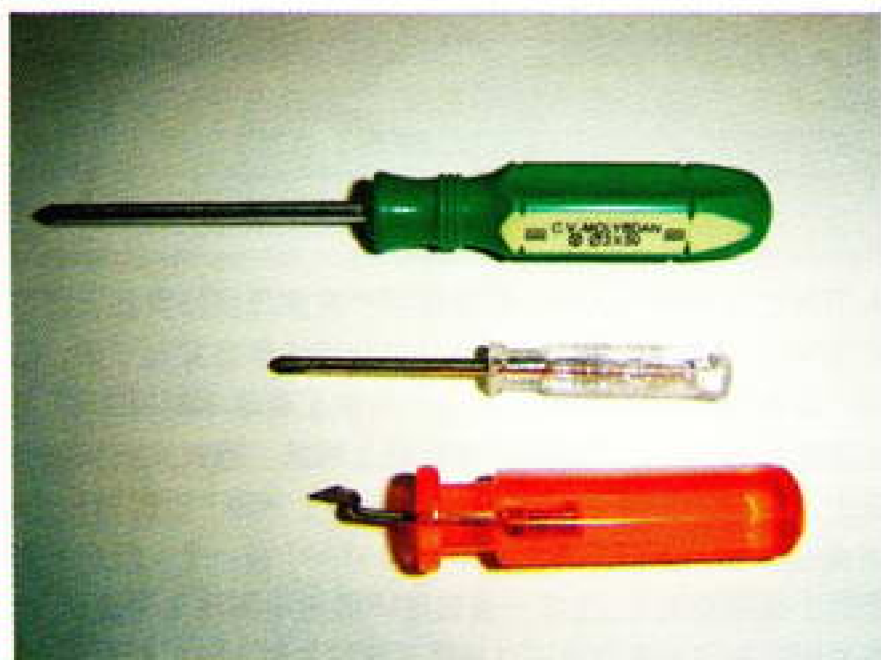

▲样子还算不错的珍珠蓝外壳。

整套配件包括外壳四片（后壳带有电池盖和触摸笔）、屏幕盖一个——这些是外壳的部分（外壳排线处的一个连接口的零件和贴纸在一起）。按键及其他部分包括十字键一个、ABXY按键各一个，分别带两个橡胶垫；LR键各一个；电源开关、SELECT和START各一

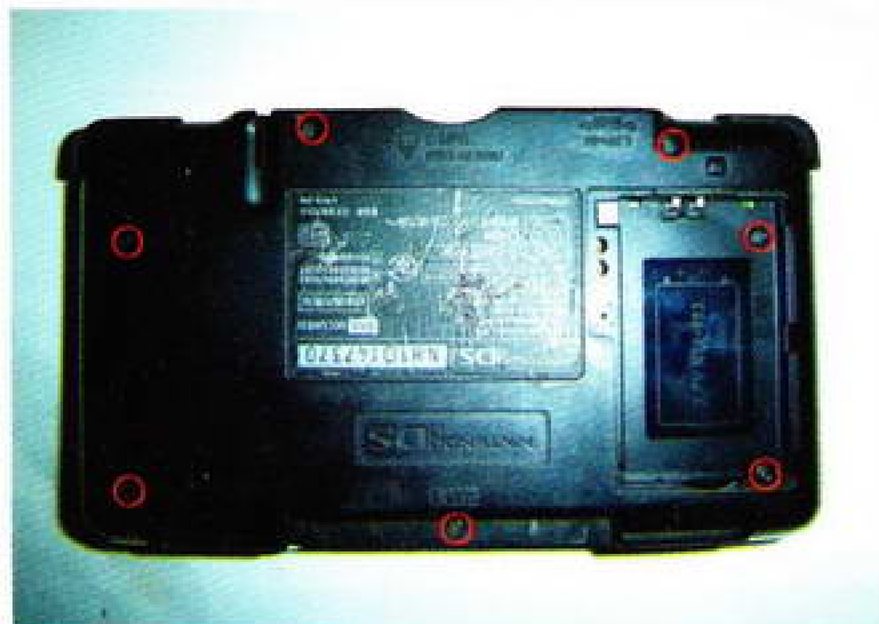

▲NDS 主机外壳主要配件。


▲NDS 主机外壳内部螺丝等配件。

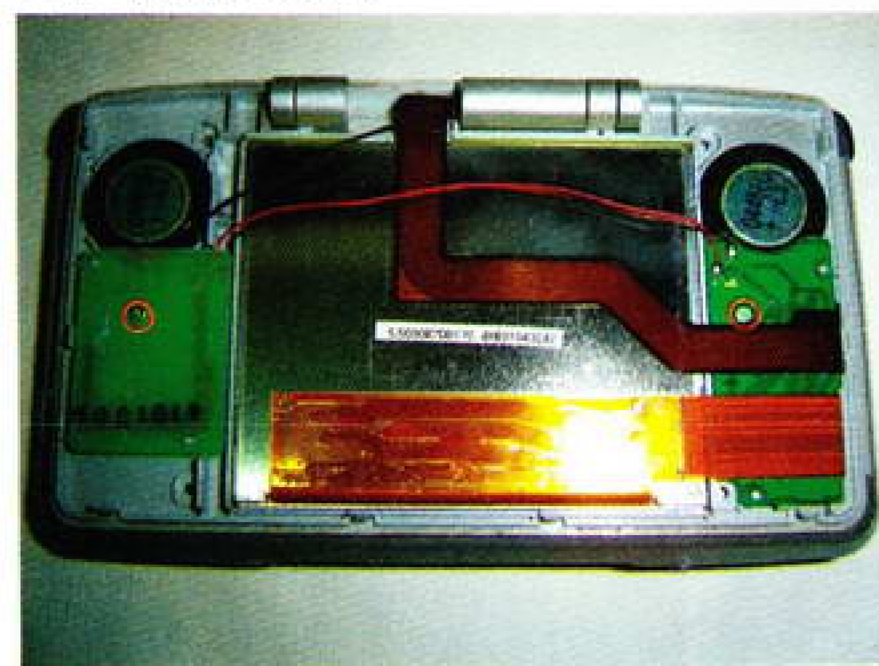
个；白色螺丝九颗、黑色螺丝七颗，另外还有两颗铜螺丝；弹簧两个，贴纸两张、螺丝口胶垫四个。以上就是全部的零件，大家一定要校对准确，不然直接关系到外壳能不能装起来。值得一提的是这套壳子的四个螺丝口胶垫都已经有双面胶了，不必玩家自己再去买了，比以前的GBA SP外壳做得好，不过本来应该有的十字螺丝和Y型螺丝却都给取消了，真不知道是该夸他们还是骂他们，这些JS真是要人无话可说。


▲更换外壳时需要使用到的工具。

在安装以前要准备好工具，首先找两个盒子，一个装换的配件、一个装拆下来的配件，以免造成安装过程中造成零件的丢失。然后要准备三把螺丝刀：一个十字、一个Y型和一个专门取螺丝贴和屏幕盖的折型（如果找不到可以用其他工具代替，只不过要麻烦一点）。行头都全了就要开工了，首先我们要来拆NDS主机了：（以下图组的顺序为从上至下，从左到右。）

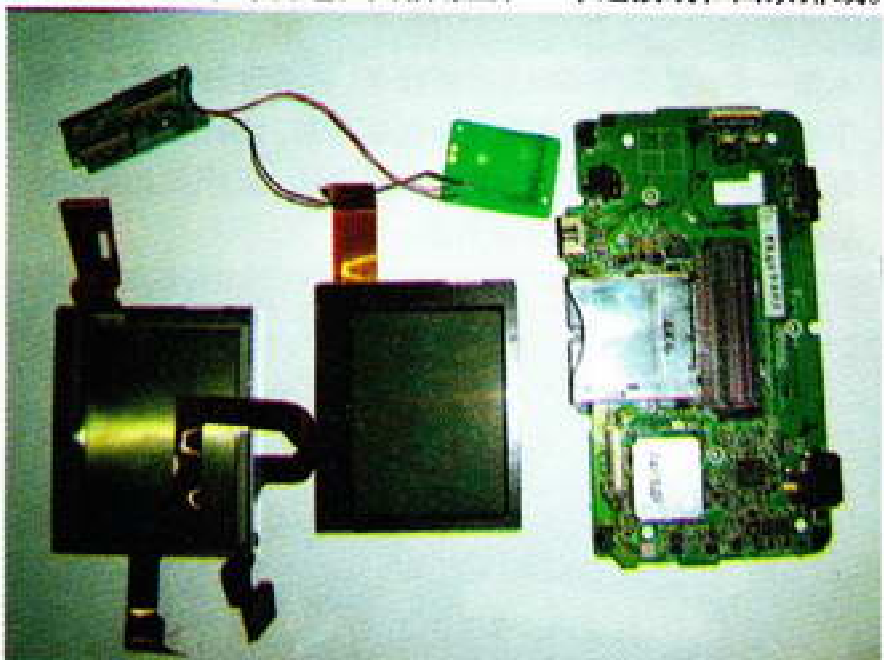

▲第一步，要先把NDS上的游戏卡、挂绳和触摸笔全部取下来，接着打开电池盖把电池也拿下来，这样后面所有的螺丝就都暴露出来了，一共是七颗螺丝，正好和上面的黑色螺丝对上数，螺丝位置如图。


▲打开主机的盖，把上面的四个螺丝胶垫也拿下来。感觉这次老任做的有点过分，四个胶垫都是粘死的，即使使用工具也碎了两个胶垫，建议在取的时候在边角处按下去，把那层胶挑上来，拆好以后四个白色螺丝就露出来了，NDS主机上盖螺丝位置如图。


▲拆下上盖的四个螺丝以后，要用指甲沿着外壳的缝隙撬一下，外壳除了螺丝固定以外，本身还有卡槽把两片外壳连在一起。这样就把上盖打开了，上盖屏幕一面的外壳要把两个铜螺丝拧下才能把主板和液晶屏幕一起拿下来。NDS主机上盖内部构造如图。



▲后盖比较好打，只要有专用的Y型螺丝刀就比较好弄，七颗螺丝很容易就可以取下来，里面的主板上有四个白色螺丝，同时两个液晶屏幕的连接排线也都在背面插着，需要把连接处往排线的方向两面用均衡的力量推出，在拔排线前要先把两个压排线的保险给撬起来，这样排线就能拆下，下屏排线的下面还有两条小的，一样要拆掉，需要把排线的卡头推出来才能取下——NDS主机下部构造，四颗螺丝、一个连接线和四条排线。



▲重新打开上盖，把两个螺丝一起拆下来，然后连同液晶屏幕一起拿下来，注意液晶屏幕下面有双面胶，需要撬一下才能取下，撬的时候要四个脚都撬到，虽然液晶屏幕外面有铁壳包装着，但毕竟是比较娇贵的东西，一个闪失就报废了，搞定以后排线连接的地方也都要一起弄下来，把所有排线连接处一起都弄下来后，翻过来拆下面的主板，螺丝拧下以后把主板先翻过来，上屏一条黑色的电线连接到下面主板的上，找到以后拔下来，然后拆小外壳上最后一个螺丝，位置在上屏液晶排线的通道位置（拆掉的部件就是和帖纸在一起的那个）。这样就可以把壳里面的所有部件都拿出来了，一定要小心对待排线，不要折了。图中是NDS主机内部所有被取下的零件。



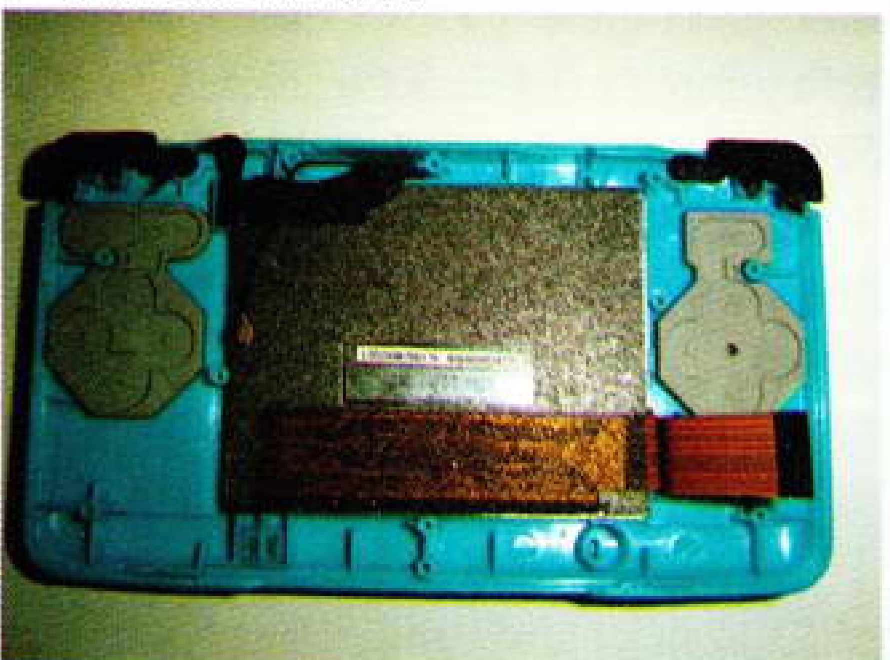
▲把连接两个壳转的动轴取下，需要从两面拿螺丝刀撬一下，很轻松，不像SP那样有固定卡槽，拆过以后就影响闭合度。而NDS这样的设计即使换再多次数的壳也不会对转动轴造成影响NDS外壳上转动轴位置如图。



▲NDS的两个转动轴，长短不同。拆下了转动轴以后先要把他们装到新壳子上，注意短的那个装的时候要把两个壳呈打开状态，就是NDS主机平时翻开后的角度装入，而长的要在闭合的情况下装上，不然翻开屏幕的时候就会出现问题了。这点一定要注意到。



▲把上屏装上并粘好，把下屏也装上，再把通过中轴的那条排线穿过去，按照原来的样子绕360度以后把排线固定在上屏的背面铁板上，一定要和原来的样子一样。图中是将NDS主机上屏部分更换到新外壳中。



▲把两个扬声器装上后，再把那两个原来压在扬声器上面的板子拧上，黑色的电源线要通过中轴排线那里穿到下面，注意一定要在排线中间穿过去。这个时候上面基本就完工了，可以先把外壳扣上。不过先不要着急上螺丝，翻过来把按键都装上，一定不要装错位置，十字键一个，ABXY按键各一个，LR键各一个，电源开关、SELECT和START各一个，最后分别带两个橡胶垫完工。注意一点就是LR键要用那两个弹簧顶上，如果怕弹簧弹出来的话可以等把下面的主板上好以后再装上。按键要按照原来的样子全部安装。

按键安装完毕以后，把原来外壳上电源灯那里用来传导光线的塑料扣取下安装在新的外


▲一台崭新的NDS主机诞生。

壳上（连这个都不给准备，真是够黑的），这样外壳按键就都装好了，把主板扣在触摸屏上面，注意要先把右侧的三条排线穿过主板以后再压实，而左面那条排线是要折一下压在主板下面的。依次按照原样把排线连接好，接上电池进行开机实验，确认没有问题以后就可以上螺丝了。不过这里先不能上主板上的螺丝，要先把中轴处排线穿过的地方的那个件拧上螺丝，这样排线就被保护起来了，上面的工作基本也就等于结束了，最后把下面主板上的螺丝挨个拧上（如果先前没有上LR键，这个时候一定要上好，后上的话要先放弹簧的部分，然后再把转动轴放进槽内），扣好后盖就算基本上完成了，注意一定要再实验一次开机确认无误，并实验各个按键是否有失灵，如果完全正常就可以把盖子的螺丝全部上好了，电池可以扣在里面了。打开主机的翻盖，把前面的四个螺丝一起上好并贴上螺丝保护垫，再把屏幕护屏贴上，不过这个外壳带的护屏质量不是太好，大家可以使用原来的，只要注意一定把各个位置用双面胶粘牢固，不要留下让灰尘进入的空隙即可。最后要做的就是把贴纸贴上，这样一台崭新的NDS 主机就诞生了——不知道有多少 JS 就是如此来坑害广大玩家的。不过动手能力强的玩家可是会以最快的速度得到自己的专有“限定版”主机哦（老任可是一个用这种手段骗钱的），这一定会让其他玩家投以羡慕的眼神。

换好的外壳基本和新主机没有太大的区别，用以前检验GBA SP的办法来验定这种经过换壳的主机就不太现实了，区别真的很小，不得不佩服D商的制作水平确实提高了很多。在这里再给大家几个安装时候的小技巧，在安装新的外壳以前最好先把新壳子上面的螺丝口都用准备拧上的螺丝拧上一遍，这样在安装的时候并不需要费太大的劲就可以拧好螺丝，不然有可能在用力过程中，螺丝刀滑出螺丝帽触碰到主机板，一不小心主机就挂掉了。另外就是排线的部分一定要小心，切记不要折，一旦有硬折痕，很大可能排线就会断掉，造成的直接后果就是屏幕显示出现问题，而且断掉的排线是很难接起来的，可以说基本上是没有希望接合。在安装以后如果出现显示问题基本上可以确定是排线没有安装牢固，应该拆机把排线金属端用脱脂棉擦拭一下重新装好并扣实。

本文最后警告，安装过程中切勿急躁，年龄小的玩家切勿自己更换，只有动手能力比较强的玩家才适合自己更换外壳。无论如何，更换外壳都是拥有一定的风险性的，不管您的主机是行货还是水货，因为自己换壳出现问题以后厂家是不会保修的，算是人为损坏。说明书上明确标明禁止拆解主机，而且目前国内没有NDS主机维修的地方，出现了问题主机只能做报废处理。请大家在动手之前考虑清楚，出现问题本人和《掌机王SP》对损坏主机概不负责。









文 gokumine　编 马修

MP4 FOR GBA 产品专访

随着M3的上市，MP4 FOR GBA这个产品的发售也渐渐的提到了日 程之上。在以前针对NDS烧录卡的采访中曾经提到一些关于MP4 FOR GBA这个产品，也许大家还有一些印象，而本次就是针对一些玩家关心的重要问题，对MP4 FOR GBA产品负责后期开发 的易飞进行了采访。

易飞在掌机界最早以开发音乐播放软件GBAWalkman被玩家所认识，直到目前为止，GBAWalkman这套软件都是GBA上最出色的音乐播放软件，而从GBAWalkman以后，易飞就转入了电影卡的开发，以专有格式使得在GBA上看电影成为现实的电影卡成为非官方产品中最出色的硬件之一，同时由于得到任天堂的授权，在日本的销售也取得了不小的成绩。一直处于幕后工作的易飞很少抛头露面，因此很多玩家并不了解此人。然后随着M3的成功上市，易飞也把重点工作放到了MP4 FOR GBA上面，下面就针对这套产品对易飞进行专访。

gokumine（以下简称**mine**）：好久不见了，首先借这次采访的机会给你问声好。好像自从在GBA上发布了音乐播放软件GBAWalkman以后，就转入到了幕后工作吧？

易飞：谢谢你的关心，由于开发产品所要做的工作很多，也就没有时间顾及其他的事情，必须将全部的精力投入到开发工作里。

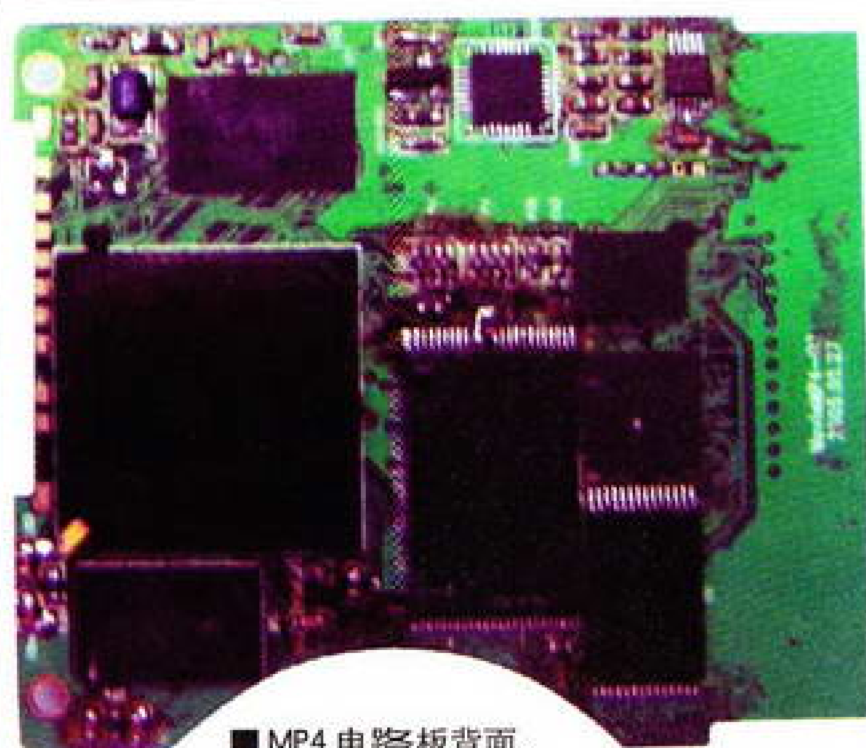
mine：从JYX那里听说最近你一直在进行新产品MP4 FOR GBA（以下称MP4）的测试，目前你具体负责这个产品的哪些方面？

易飞：目前负责该产品的后期开发，主要是一些细节功能的调整和完善。

mine：能具体介绍下MP4这个产品的详细参数吗？



▲JPG图片浏览画面。



■MP4电路板背面。

■MP4电路板正面。

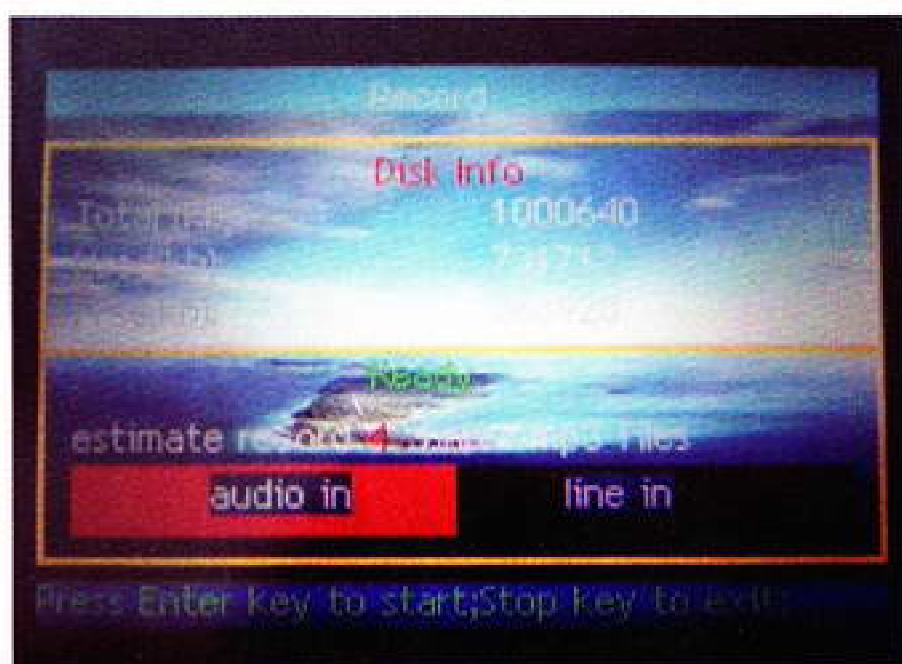


易飞：任天堂官方有一种电影卡叫播放君Playan，我们就拿MP4与它做一些功能比较，就可以大致了解MP4的强大功能了。（表：MP4 FOR GBA和Playan的比较。）

mine：目前MP4从技术角度上还有哪些问题没有解决，哪些地方已经成熟了？

易飞：MP4电影卡目前开发工作已经基本完成。各种视频格式、音乐格式文件的播放功能已经十分完善，红外遥控、720X480的高画质AV输出都做好了，只有浏览JPG图片、外部录音、内录功能以及一些细节功能未完成。

mine：MP4产品发售时是否会推出专门的转换软件以支持其他格式的转换？对于支持的播放格式，如何处理不同分辨率的问题？也



▲录音画面。

就是播放画面大小和屏幕不一样的问题。

易飞：MP4可直接播放各种速率和分辨率的DivX、XviD、MP4、DAT、VOB、MPEG等通用格式视频文件，不需任何转换；可直接播放各种速率的MP3、WMA、OGG、AC3等通用格式音乐文件，也不需任何转换。以上格式的视频和音乐文件都是即拷即放（只要拷贝即可播放），超级方便。为了向下兼容，MP4具备原来GBA电影卡所有功能，即播放GBM电影，GBS、WAV音乐，浏览BMP图片，运行FC小游戏，看电子书等功能。所以MP4仍会提供GBA电影卡的转换软件供用户自己制作GBM电影。MP4播放不同画面尺寸的影片时，会自动调整尺寸在GBA或NDS上全屏显示，所以可以自动适应任何尺寸的画面；并且在播放视频时有放缩功能，可以任意缩放和移动画面，达到更好的观赏效果。

mine：MP4版本会不会推出多个版本，比如适合不同解码和不同存储卡等？

易飞：MP4目前只考虑推出一种CF卡版本，但这种版本可以同时兼容TYPE-1或TYPE-2型的CF卡。大家都知道TYPE-2型的CF卡比较厚，放在GBA卡中比较困难，但我们已经解决了这个问题，打算用金属外壳，以便达到更好的质感和坚硬的强度，并且能够给CF卡提供尽可能多的空间。

mine：目前任天堂的掌机已经进入NDS的时代，那么这款针对GBA推出的产品是否要推出NDS专用版呢？毕竟NDS的屏幕解析度要比GBA高，全屏下欣赏电影更合适。

易飞：MP4本身就具有NDS模式，可以在NDS上全屏播放电影和显示图片，一种版本即可兼容GBA和NDS两个机种，不需另推出NDS专用版。只需配合PASSME、PASSKEY或FLASHME等引导工具即可进入NDS模式，就可以利用NDS的大屏幕来欣赏影片了。

mine：如果对应NDS全屏播放是否会对应NDS的触摸屏，针对触摸屏会做如何的设计？

易飞：MP4以播放视频和音乐功能为主，暂时没有开发针对触摸屏的设计，但MP4具备更新内核功能，我们会在产品上市后根据用户反馈的意见来增加一些触摸屏控制的功能，方便用户使用。

mine：MP4会支持游戏功能吗？

易飞：由于游戏版权问题，MP4不支持GBA和NDS官方游戏，只保留GBA电影卡的FC小游戏功能。

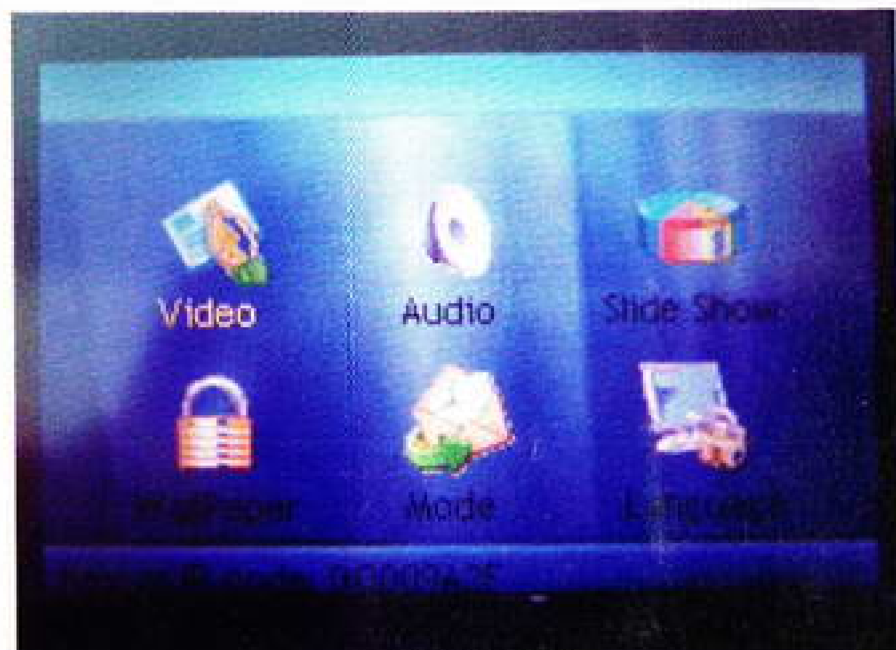
mine：对于MP4这个产品是否会对M2造成冲击？或者说MP4是不是等于新一代电影卡呢？

易飞：MP4由于硬件复杂，功能全面而强大，价格肯定会高些，应该属于中高档的电影卡；而GBA电影卡则硬件简单，功能一般，但价格便宜，应该属于低档的电影卡。两种电影卡市场定位不同，适合的用户不同，所以应该不存在相互冲击的问题。

mine：MP4在针对音乐播放方面有没有特殊的设计？音质又比M2有多大突破，众所周知即使在M2上使用WAV音源，也会因为电流声使音质大打折扣。

易飞：MP4在音乐播放有特殊的设计，一个是可以直接读取MP3和WMA里的版权信息，将歌曲名称、所属专辑、作曲家等信息显示出来，由于采用了与苹果IPOD相同的音频解码芯片，并通过MP4自己的耳机接口输出，与GBA和NDS自身的音频音质无关，因此声音非常的完美，就是音乐发烧友对于这样的音质水平，也是无话可说。

mine：在使用过程中，以GBA SP为例，



▲系统设定画面。

电力消耗如何，能够实现多少小时的工作时间？

易飞：由于采用了奔腾Ⅱ级别的高速解码器，所以在MP4状态播放通用格式视频和音乐文件时耗电量偏大；但是在GBA电影卡功能状态时，高速解码芯片不工作，将会十分省电。在GBA SP上播放通用格式电影可以维持3个半小时左右，播放GBM电影可以支持9个半小时；播放通用格式音乐可以维持5个小时，播放GBS、WAV音乐可以支持9个半小时。在NDS上播放时间会更长些。

mine：MP4的兼容方面如何？新的神游iDS不支持烧录卡，那么MP4会支持吗？毕竟有相当的玩家会购买行货主机的。

易飞：MP4电影兼容很好，DivX全系列、乃至PSP转换以后的专用MP4都可以播放。iDS虽然不支持烧录卡，但是MP4电影卡是可以支持的，遗憾的是不能对应大屏幕——不过可以把高清晰的影像在iDS上传输给电视。

mine：MP4在播放中能否实现像普通播放器那样的前进后退等功能，在这方面任天堂的播放君就做得非常好。

易飞：MP4不仅具有快进、快退这些基本功能，还可以用遥控器控制所有操作。使用遥控时跟家用DVD机一样。利用MP4的高清AV输出到电视，然后用遥控器来控制，MP4完全可以成为家庭影院的播放中心。

mine：MP4产品打算什么时候投放市场？目前有没有大概的销售价格？

易飞：作为开发者自然希望越快越好，但生产定型需要时间，目前上市时间和价格还未确定。

mine：在未来是否会推出使用NDS自身CPU进行部分解码的MP4廉价产品，以满足不同需要的用户呢？



▲系统主界面。



▲音乐菜单画面。

易飞：与GBA电影卡对应，NDS电影卡肯定会出，但直接让NDS的CPU来解码MP4格式文件不太可能，NDS的性能还达不到。电影功能仍然会延续GBM格式，并将继续改进以适合NDS。音乐功能我们正在做MP3播放功能，以NDS的性能直接播放MP3音乐没有问题，所以正在作为NDS电影卡的重要功能来开发。

mine：前段时间听说这个产品准备征得日本任天堂的授权，在日本正式销售，目前有没有满意的结果呢？

易飞：目前还没有满意的结果。

mine：顺便借这个机会谈谈你们公司的其他准备上市的产品，MP4产品以后还有没有新产品的构思呢？如果有，可以谈谈吗？

易飞：除了MP4和NDS电影卡，我们希望能为NDS开发更多的外设，丰富NDS的功能，具体还能作些什么产品，我们目前也没有确定。

mine：非常感谢您对这次采访的支持，希望以后能带给玩家更多的好产品。

从上面的采访中不难看出，MP4 FOR GBA将是一个非常强大的视听功能硬件，相对于电影卡来说在画面质量上又上了一个新的台阶。因为是以任天堂播放君为竞争对手而开发的这款产品，在各个功能上都将变得更强大，不仅兼容的媒体格式更多，而且还兼顾电影卡的部分功能，由于定位为高端产品，虽然以后价格应该会比较高，但是对于画质有高要求的玩家这次应该就不会再挑剔了。

在采访中我们可以看到，MP4在以前的基础上又增加了录音功能和AV输出功能。不仅可以将外部声音录制成MP3，还可以将内部播放的音源以MP3的形式保存下来，而独有的

AV输出功能，又让玩家可以和其他人在电视上共同分享下载的影片……惟一的不足就是播放时间太短了，在播放通用格式视频和音乐文件时耗电量偏大——尽管如此，播放时间还是停留在PSP的播放级别上。随着时间的推移，这套产品会慢慢进入到玩家的视线当中，成为新一代的强大影音播放工具，届时，mine会第一时间献上详细测试报告，敬请期待。

MP4 FOR GBA 和Playan 的比较表

MP4 FOR GBA有电影卡状态、MP4-LCD状态MP4-AV三种状态之分。电影卡状态就是使用电影卡功能，MP4部分不工作的状态；MP4-LCD状态是MP4部分工作，图像输出到GBA或NDS LCD屏幕时的状态；MP4-AV状态是MP4部分工作，图像输出到AV端子即电视时的状态。以下"功能方面"中电影卡状态下的功能都标有"电影卡"字样，没有标的功能就是MP4状态下的功能。

比较项目	MP4 FOR GBA	Playan
专用格式电影	电影卡专用GBM格式：gbm	Playan专用ASF格式：asf ①
专用格式电影效果	较好	很好
通用格式电影	**MPEG1格式：** mpeg、mpg、mpa、mpe；**VCD格式：** dat； **MPEG2格式：** mpeg、mpg； **DVD格式：** vob； **MPEG4格式：** mp4 ②、avi、asf； **DivX 3.11、4.x、5.x格式：** avi、asf；Xvid格式：avi	所有通用格式都不支持
通用格式电影效果	很好	—
外挂字幕	支持	不支持
图像效果调节	亮度③、对比度、饱和度	亮度③
电影画面调节	放缩、移动	不支持
电影控制	暂停、快进、快退	暂停、快进、快退、记忆
专用格式音乐	电影卡专用GBS格式：gbs	无
专用格式音乐效果	较好	—
通用格式音乐	**MP3格式：** mp3； **WMA格式：** wma； **OGG格式：** ogg ④； **AC3格式：** ac3 ⑤； **MP2格式：** mp3、mp2	MP3格式：mp3
通用格式音乐效果	很好	很好
音乐播放调节	音量、均衡	音量、循环、BASS
浏览图片	**JPG格式：** jpg； **电影卡状态BMP：** bmp	不支持
浏览图片效果	很好	—
游戏功能	**电影卡状态NES：** nes < 200K，数百个游戏	Playan专用的12个小游戏
看电子书	**电影卡状态TEXT：** txt	不支持
高清AV输出	支持⑥	不支持
录音	支持MIC录音、LINEIN录音，存成MP3格式文件	不支持
自更新功能	支持	不详
NDS模式	支持256 × 192全屏显示	不支持

注①： Playan的ASF格式是一种确定画面尺寸的MP4格式电影文件，因此必须经过转换才能播放。MP4可播放任意画面尺寸和速率的通用格式电影文件，因此不需任何转换就可以做到即拷即放（只需拷贝即可播放）。

注②： SONY掌上游戏机PSP可播放的MP4格式文件（mp4）可以直接播放。

注③： MP4的亮度、对比度调节采用伽马曲线，加亮后高亮的区域信息不损失；Playan的亮度调节采用线性曲线，加亮后高亮的区域信息损失严重。

注④： OGG格式音乐是音乐发烧友倍为推崇的一种高质量音乐格式，比MP3的音质更好。

注⑤： AC3格式音乐是DVD中的音频部分标准的音乐，具有5.1声道环绕效果，音质非常好。

注⑥： Video视频信号输出分辨率为720 × 480，Audio音频信号输出的是双声道立体声。

文 江西恐龙 编 马修

掌机市场扫描



承蒙马修和LIKY支持，“掌机市场扫描”栏目扩版到了两页。由于广州一直以来都在全国游戏行业中起着“货源”的作用，因此广州瞬息变化的行情数据客观上直接影响着内地的游戏行业，希望我每辑对广州掌机行情的报道可以给大家一个参考，让那些购机的朋友在第一时间了解到最新动态，谢谢大家支持！

一丝惬意的秋风吹过，在这金秋收获的季节，广州的掌机行业似乎也是一片丰收景象。不管是PSP，还是NDS，或是GBA，都迎来了销售高峰。

8月份PSP的价格真是几经波折，以普通版PSP为例，价格真是涨跌不定：1520元→1460元→1510元→1640元→1600元。截止到8月27日为止，广州普通版PSP的售价为1600元，豪华版PSP的售价为1820元，香港豪华版PSP的售价为1840元（豪华版多了PSP塑料手镯、PSP挂绳、UMD牛仔包三件礼物，记得向BOSS索取哦）。

从有关情报看来，这个月内数次涨跌事件显然是由于1.5版的PSP存货不多导致的。由于SONY已经宣布2.0版PSP即将推出，那么1.5版PSP显然便要遭遇停产的结局了。在供不应求的局势下，批发源头的JS见风起舵，涨价也让我们玩家感到一丝无可奈何。

和主机相比，PSP的游戏市场又是如何一种景象呢？自从PSP游戏被破解以来，大部分游戏店仅有一些零散的新作陆续到货，《机动战士高达 基联的野望》、《龙战士3》、《战国封神传》、《洛克人DASH》、《太鼓之达人》、《小死神》的售价均为320元左右。而PSP首款全中文游戏《三国志V》则贵一些，要340元。像《山脊赛车》、《机密武装》这样的“过时”大作，倒也有看到有卖，售价分别290元、250元。有些玩家说《山脊赛车》经典好玩，买一





盘收藏还是值得的。

接下来我们再来看看NDS这边的情况。8月的NDS在《恶魔城》等大作的烘托下，销售势头也日渐火爆。在8月初，日版NDS终于从万年不变的1080元降到了1040元，跌破1000元大关应该指日可待。港版NDS开价1060元，随着《JUMP超级明星大乱斗》一同上市的红色日版NDS开价为1080元。

笔者由于多次帮朋友购买NDS，时间长了渐渐发现一个有趣的现象，那就是新版的NDS后背多了两个“凸点”。直径约1毫米的凸点位于NDS背面挂绳孔两旁。笔者根据对比发现：2004年末购买的NDS无凸点；2005年初购买的NDS则有一个凸点；近日购买的NDS则为两个凸点。这是否可以用来当做NDS在不同时间出厂的证明呢？笔者还发现这个凸点设计在彩色主机上不那么常见，很多朋友都说自己购买的彩色机器上无凸点或者只有一个凸点。

除了凸点，新版的NDS还有一个特征，那就是转轴的改良。笔者经过对比发现：新买的NDS转轴比旧版的紧，而且在开盖到达正常位置时并无声音发出（也有的新机为沉闷的一声）。旧版NDS在开盖时，会发出“喀嚓”两声。这是区分两种机器的最佳方法。由于转轴经过了改良，因此新版NDS的转轴可以推迟松动的到来，寿命也会因此更长。如果单独依靠凸点无法确定新旧版，那么转轴则是个不错的

参考点。大家在可以购机时优先考虑“新版”机器哦。《掌机王SP》的封面作者杰杰，曾经在年初时买了一台NDS，现在上屏已经有少许松动，和他那台机器对比，笔者摸着自己新买的NDS就是爽啊……（杰杰一巴掌打了过来）



iDS方面，捆绑套装仍旧为一台主机+《直感一笔》+任意中文GBA游戏=1518元。笔者在广州去了多次神游专卖店，比如天河城地下一楼吉之岛专柜、太平洋电脑城专柜（没错！在二楼的确有专柜），询问有无单机出售，有些专柜回答说要等到月底才有货，而有些专柜则开价1360元。不过笔者看了包装之后才发现开价1360元的那家店卖的就是首发版iDS，只不过将两款正版游戏扣下而已。有消息说iDS单机即将于月底上市，价格约为1200元左右，想购买普通版iDS的朋友请耐心等待。

有关iDS和NDS，还有一个信息大家要留意，那就是机身背面序列号。根据目前的情况来看，市面上已经出现了不能使用PassMe的机器，换句话说在NDS的烧录技术有所提升之前，有些主机是不能玩NDS烧录游戏的。大家在购买主机时查看主机背面的序列号，排除英文之后的数字正是关键，顺数第二个数字如果是0和1，可以玩NDS烧录游戏；如果是2或者更高的数字，则不能玩NDS烧录游戏。目前已经确认红色NDS以及所有iDS都不可以玩NDS烧录游戏。

NDS游戏方面，目前《钢之炼金术师》的售价为330元。《迷失蔚蓝》、《银河之星 露娜传奇》、《泡泡龙》陆续到货，售价均为320元。美版游戏《任天狗》和《超级大战争》也到货，售价分别为260元、270元。NDS最新大作《恶魔城 苍月的十字架》已于22日提前上市，售价为350元。《JUMP超级明星大乱斗》刚上市时售价为300元，但在8月27日左右又涨到了350元。而神游公司原计划于8月底推出的《瓦里欧制造 摸摸乐》中文版，已经在官方网页上宣布延期发售，具体售价、发售日均未定。（非常汗……）

由于各地学校即将开学，带孩子来买GBA（SP）的家长也渐渐少了。希望下一次在寒假时能多看到一些购买PSP和NDS的家长。（笑）目前在广州翻新GBA、翻新GBA SP、神游SP的售价分别为340元、530元、630元，销量平平。另外大家注意，下面笔者提供的广州的PSP价格，都是1.5版的售价。

各地掌机价格表

本辑市场扫描继续为大家列出各地的掌机参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有所差异为属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，马修向所有提供价格信息的朋友们致谢。

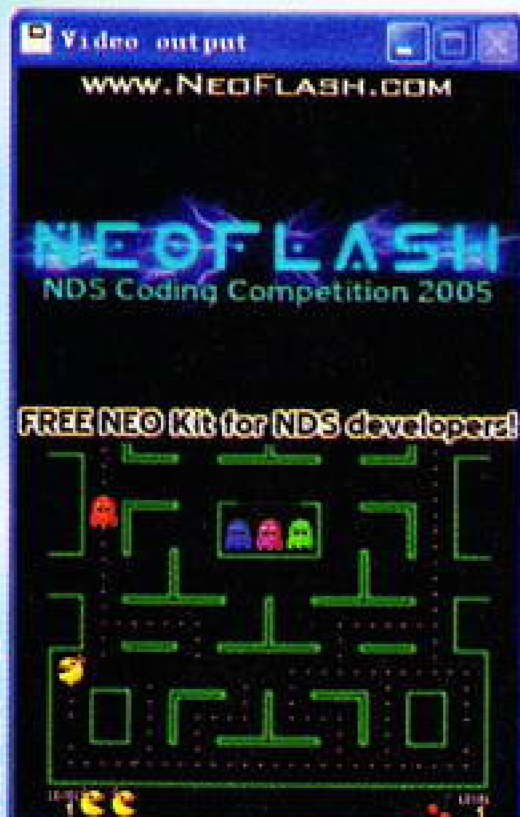
城市	提供者	PSP（豪华版）	PSP（普通版）	PSP（香港豪华版）	iDS	NDS	小神游SP	GBA SP
广东广州	江西恐龙	1820	1600	1840	1518 （带《直感》+正版GBA卡）	1040	630	530 （翻新）
辽宁大连	仁和电玩 玩友游戏机专卖店	1750	1500	1800	1200	1050	610	550
广东深圳	久圣电玩	1850	1550	2030	—	1100	650	650
广西南宁	鸿立电玩	1827	1513	1847	1510 （配一盘正版卡）	1053	630	—
山西太原	逸豪电玩	1920	1670	1930	1450 （带《直感一笔》）	1100	640	645
浙江杭州	玩之茵游戏专卖店	1900（1.5版）	1650	1900（1.5版）	1550 （送iDS卡+正版GBA卡）	1180	650	—
天津	MARS电玩店	1890	1590	2050	1560 （带《直感》+正版GBA卡）	1080	650	—

掌机软件大集合

文 小超
编 马修

秋天终于到了，对于天气的突然转凉，还真有点不适应。最近NDS软件业倒挺热闹，三款模拟器软件粉墨登场，GBA方面也有一款重量级软件来凑热闹。而我们的《掌机软件大集合》再次回归，为大家奉上最新的软件使用教程。

DSMS——在NDS上玩SMS、GG游戏



▲通过DSMS 转换的SMS游戏《吃豆人》能够在NDS模拟器Dualis上运行。

SEGA Master System(SMS)是世嘉公司于上世纪80年代中期推出的对抗任天堂FC的8位元家用电视游戏机；Game Gear（GG）则是世嘉于1990年推出的彩色手掌游戏机。现在NDS玩家有福了，通过DSMS这个软件，可以在NDS上玩到SMS和GG两款主机的游戏。可能有读者朋友会奇怪，为什么DSMS能够同时模拟两款主机呢？其实因为世嘉当初设计GG的时候，就是以SMS为参照的。两者在CPU等硬件构造上基本相同，性能相近。所以在各种平台上，能模拟运行SMS游戏的程序，也能够运行GG游戏。

DSMS的具体开发时间不详，作者是N3TKaT。第一个版本V 0.1作者从未公开过。从软件的Readme来看，V0.1的完成度很低，而且不支持声音。8月10日，N3TKaT放出DSMS V0.2，相比较于V0.1，不仅增加对PSG声音的支持，还利用NDS的硬件机能对游戏的背景和角色进行模拟，速度大幅提升。DSMS V0.2已经能够100%模拟SMS、GG的Z80 CPU，一些游戏能够以全速运行。但相当一部分游戏仍旧有花版现象，PSG音源的声音正常，但FM音源的声音仍不能播放，另外游戏中还偶然有噪声。软件获取地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/dsms_02.rar。下面来看看DSMS V0.2的使用方法。

DSMS的构成很简单，从网上下载的压缩包解压后只有dsms.exe和readme.txt两个文件。dsms.exe是主程序，readme.txt则是说明文件，大家不妨仔细看看。DSMS是一款只能运行于DOS环境的命令行程序，所以我们要先进入DOS方式。以Windos XP为例，找到开始菜单→附件中的命令提示符，并单击运行即可。DSMS的命令方式是“dsms ˆ 模式 ˆ SMS、GG游戏ROM文件名 ˆ NDS ROM文件名”（“ ˆ ”代表空格，必须输入）。注意SMS游戏ROM文件名以.sms结尾，GG游戏ROM文件名是以.gg结尾。命令方式中的模式有0和1两种，0代表SMS游戏，1代表GG游戏。事先一定要判断转换的是SMS游戏还是GG游戏，否则会提示出错。

举个例子来说明一下，小超的dsms.exe主程序和游戏ROM文件均放在电脑F盘GBA\GBATOOLS\dsms_02目录中。现在要将pac.sms这个游戏文件转换为可以在NDS上运行的ROM。打开命令提示符，输入“F:”进入F盘，然后输入CD GBA/GBATLLS/ dsms_02，进入软件所在目录。再输入dsms 0 pac.sms pac.nds，按回车。注意因为pac.sms是SMS游戏，所以输入0。稍后，出现“DSMS 0.2 - by N3TKaT MasterSystem mode Done”的提示，此时目录下生成pac.nds和pac.nds.gba两个文件，表示转换成功。pac.nds是普通的NDS游戏ROM文件，可以在NDS模拟器或者NDS烧录卡上运行。pac.nds.gba则是适用于GBA烧录卡的文件，通过PassMe在NDS上运行，DSMS想的可真周到啊。



▲通过DSMS转换的SMS游戏《索尼克》可以在NDS掌机上正常运行。

下面说说通过DSMS转换的游戏

在NDS上的操作方法。NDS的A、B和Start分别对应SMS、GG的A、B、Start按钮。Select则为SMS、GG的Reset键，即硬件重启。同时按住NDS的L、R可以重启模拟器。

DSMS最大不足就是一次只能转换一个游戏，不支持游戏合集。期待DSMS有更大的进步。

DS GBC——在NDS上玩GB游戏



▲通过DS GBC转换的GBC游戏《洛克人X2》能够在NDS模拟器Dualis上运行。

GBA可以玩GB和GBC卡带，但NDS却只兼容GBA卡带，不能使用GB和GBC卡带。而GB和GBC上的好游戏又何止上百。这款名为DS GBC的软件就可以满足NDS玩家的小小愿望，使用它，我们可以在NDS上模拟运行GB和GBC游戏。其实作者Ethos很早就在其个人主页http://ethos.oddigytitanium.com公开过DS GBC软件的消息，但当时表示只用来做研究学习之用，并没有放出下载。直到这次NEO Flash烧录卡厂商举办NDS应用软件大赛，DS GBC作为参赛软件放出，这才让我们一睹芳容。

DS GBC不仅可以模拟运行黑白GB游戏，更可以运行GBC游戏，而且运行GBC游戏时以彩色显示，这比之前GBA上的Goomba要进步很多。大概作者为了突出能模拟GBC掌机，所以将其名称定为DS GBC。DS GBC目前只推出过V0.1一个版本，但已基本能运行大部分的GB和GBC游戏，除了速度感觉有点慢外，画面接近完美。下载地址：http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/DS_GBC.zip。下面一起来看看DS GBC的用法。

DS GBC的主程序padbin.exe也是一个DOS版程序，不过作者编制了一个批处理文件，让我们不需要进入DOS状态仍可以进行ROM转换。首先要将欲转换的GB游戏ROM改名为game.gb，并放到和padbin.exe同一个文件夹下。然后运行makeit.bat，此时会弹出命令提示符，软件开始转换ROM，当出现“按任意键继续”文字提示的时候，表示已经转换完毕。软件目录中会出现gbc.nds和gbc.nds.gba两个文件，这就是NDS用的ROM，放入烧录卡即可运行。



▲通过DS GBC转换的GBC游戏《塞尔达传说DX》可以在NDS主机上运行。

转换好的ROM在NDS运行，NDS的A、B、Start、Select分别对应GB、GBC的相应按键。美中不足的是DS GBC同样不支持多个游戏合集，看来我们只有期待下一个版本了。

ColecoDS——在NDS上玩ColecoVision游戏

ColecoVision是什么？可能很多朋友对此一无所知吧。ColecoVision是一款和FC同时代的电视游戏主机，由Coleco公司在1982年发售，定价175美元。ColecoVision采用当时最先进的8Bit CPU，画面显示效果不错，任天堂还曾为其制作过《大金刚》等游戏。ColecoVision最独特的是其手柄，手柄上有一个摇杆还有0～9以及*、#共12个按键，很像一个电话机键盘。现在使用ColecoDS，我们可以在NDS上体验ColecoVision的优秀游戏了。目前ColecoDS最新版本是8月18日发布的V0.2版，下载地址是http://nintendo-ds.dcemu.co.uk/files/ColecoDS_V02.zip。


▲ColecoVision的真机，现在已经很难见到了。

ColecoDS电脑端的使用方法再简单不过，用户只要将ColecoVision的游戏ROM放到软件根目录下，再双击执行makecoleco.bat，就可以生成NDS用ROM。需注意的是ColecoVision游戏ROM要以.col结尾，游戏名称不能多于15个字符。ColecoDS支持制作游戏合集，只要将ColecoVision ROM放在文件夹中，程序就能自动识别，但不能超过32个文件。生成的NDS用



▲NDS模拟器iDeas可以运行ColecoDS转换后的ColecoVision游戏。

ROM是固定名称的，分别为colecoDS.ds.gba和colecoDS.nds，将其拷贝入烧录卡即可运行。

ColecoDS生成的ROM在NDS运行时，下屏显示游戏画面，上屏显示游戏菜单。用NDS方向键选择一个游戏后，按A开始运行。游戏运行过程中，NDS的A、B相当于ColecoVision手柄的1键和2键。如果需要按其他数字键，可以用触摸笔直接点击触摸屏右上方的对应数字。在触摸屏右下方还有个Menu区，通过点击Stop、Reset、Pause可以对游戏进行停止、重启、暂停操作。



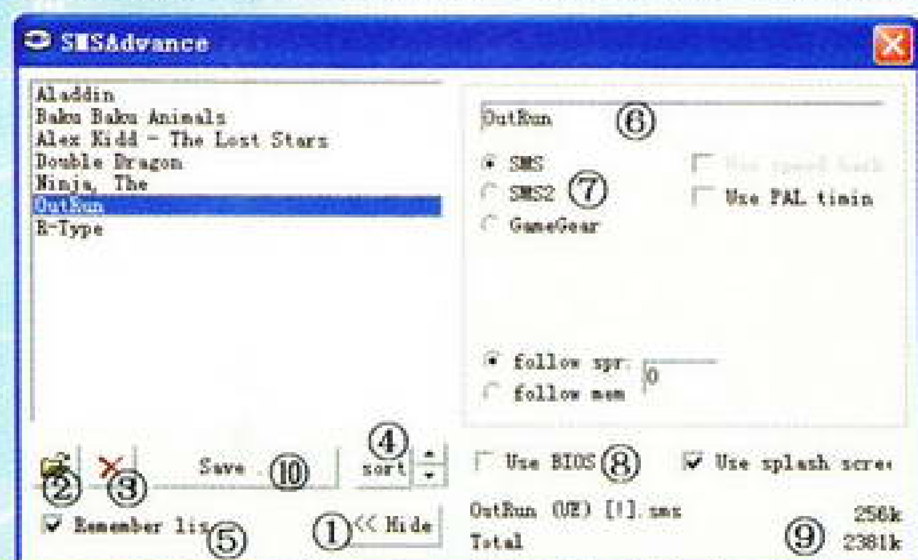
ColecoDS模拟运行ColecoVision的速度还不错，只是声音偶然会失真，另外游戏存储也有问题。相信ColecoDS下一个版本会有更好表现。（ColecoVision在1985年左右就被市场淘汰，所以大家对其的关注非常低。小超可是费了好大劲才从一个朋友的FTP中找到ROM文件，寒一个。）

SMSAdvance——在GBA上玩SMS、GG游戏



▲通过SMSAdvance我们可以在GBA上玩到很多SMS、GG的经典游戏。

早在今年7月11日，掌机模拟界的知名人物FluBBa就宣布要开发一款在GBA上模拟运行SMS、GG游戏的软件。7月21日，FluBBa放出了两副新的图片，宣称软件开发正在顺利进行中。7月30日，FluBBa公布软件的正式名称为SMSAdvance。8月9日，SMSAdvance终于破壳而出，此后FluBBa又对其进行数次更新。完稿前，SMSAdvance的最新版本是8月19日发布的V0.7版。下载地址是http://hem.passagen.se/flubba/download/SMSAdvance07Bin.zip。SMSAdvance已经能通过GBA模拟运行大部分SMS和GG游戏，且速度比较正常，只是某些情况下有爆音现象。下面介绍一下SMSAdvance的用法。



▲SMSAdvance的Windows前端程序，操作并不复杂。

SMSAdvance带有前端程序，所以使用起来非常简单。将下载的压缩包解压后，双击SMSAdvance.exe运行程序。SMSAdvance的默认运行方式是精简窗口，点击右下角的More按钮，可以打开软件的扩展窗口。扩展窗口如左下图。

点击Hide按钮①，可以回到精简模式。点击左下角的文件打开按钮②，出现SMS、GG游戏ROM文件选择窗口，选择文件后点击确定，游戏名称会出现在左侧的大窗口中。SMSAdvance支持游戏合集，按住键盘的Ctrl可以同时选择多个ROM文件。删除游戏的话，先用鼠标单击游戏名称，再点击左下角的删除按钮③。按Sort按钮④可以让游戏按字母顺序排列，如果想改变游戏顺序，单击某个游戏名称后，按Sort右边的小箭头可以将游戏向上或者向下移动。勾选Remember list⑤后会保留当前的游戏菜单。单击某个游戏名称后，在右上角的输入框⑥中可以对游戏名称进行改动。输入框下面的SMS/SMS2/GameGear三个选项⑦由软件自动识别，如果是普通的SMS游戏则识别为SMS，如果为带FM音源的SMS游戏则识别为SMS2，如果是GG游戏则识别为GameGear。自动识别错误的话，用户需要手动进行更改。勾选Use Bios⑧会弹出选择SMS Bios文件的

对话框，使用Bios文件会提高图像模拟准确率，但同时也会使生成的ROM文件体积增大。其他选项保持默认即可。在右下角⑨会显示当前游戏的文件名称、大小，Total后的数字则是制作成GBA ROM的预估容量，注意不要超出自己烧录卡的大小哦。一切准备就绪，点击Save按钮⑩，出现保存文件，输入文件名点击保存，转换成功。

将转换好的GBA ROM文件拷贝到烧录卡中，在GBA中可以直接运行。介绍一下在GBA端的使用方法。因为SMSAdvance和PocketNES都是由FluBBa一人制作，所以使用方法相近。运行ROM后，会出现游戏选择菜单，背景则为游戏运行画面。用上下选择游戏，按A进入游戏。在游戏中，GBA的 A、B、Start分别对应SMS、GG的相应按键。

游戏中同时按住L、R，会进入游戏选项菜单。A autofire和B autofire是连发选项，选



▲SMSAdvance的控制菜单和PocketNES非常相似。

择ON可以设置A或B为连发状态。Controller是控制选项，玩家可以选择控制1P或者2P进行游戏。Display是显示选项，进入后可以对游戏显示状态进行更改。Display中能够选择Unscaled、Scaled等四种缩放模式。因为SMS



▲在Display控制选项中可以调节各种显示模式。

的显示分辨率比GBA要大，而GG的分辨率比GBA要小，所以这个选项只对SMS游戏起作用。Gamma是伽马值调整，值越大则游戏画面越亮。GG Border是玩GG游戏时的边框选择。Other Settings是其他设置选项，其中可以进行帧数显示(FPS-meter)、睡眠时间(Autosleep)、游戏区码(Country)等多项设定，不再赘述。



▲Other Settings可以对常规选项进行调整。

软件中附带了一份gamelist.txt文件，其中是SMSAdvance支持的SMS、GG游戏列表，大家可以比照一下。如果在列表中显示支持这个游戏，而实际运行中又是黑屏的话，很可能是游戏ROM文件有问题。大家可以去http://www.smspower.org/maxim/smschecker这个网站下载SMS Checker程序，检测一下ROM文件是否完好。

在SMSAdvance之前，GBA上已经有一款名为DrSMS的软件同样支持SMS、GG游戏的模拟。其实两款软件都很优秀，对SMS、GG的模拟程度相差不远。但SMSAdvance的模拟速度要比DrSMS快那么一点，而且可选择的显示模式也多，遗憾的是DrSMS早在去年就已停止更新。相信凭着FluBBa的实力，SMSAdvance肯定会大幅超越DrSMS。



■DRSMS的运行界面。

掌机软件新闻

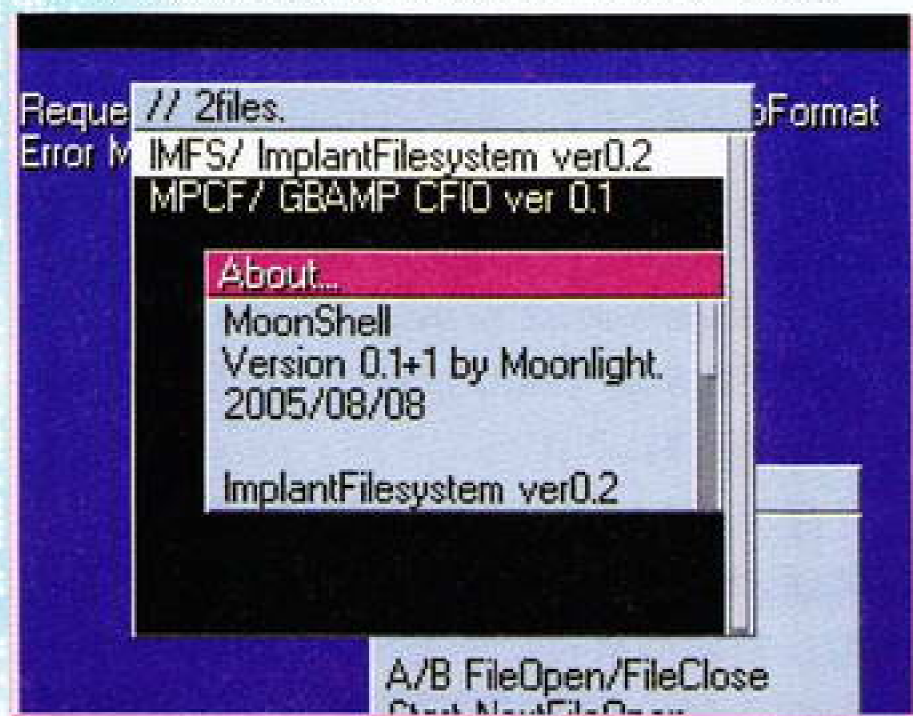
暑期大作纷至沓来，真让人有种幸福突然降临的感觉。PSP软件方面可谓进步神速，已经有2/3以上的游戏被破解，各种模拟器也日趋成熟。反观NDS软件这边就冷清很多，GBA方面更是消息全无，仅有几款汉化软件问世。下面还是一起来看看半个月以来的掌机软件新闻吧。

文 小超 编 马修

NDS软件新闻

NDS用的多媒体播放器出炉

NDS上的多媒体播放软件MoonShell火热出炉。最新版本是V0.1+3，除支持NSF、MP3文件播放外，还支持Jpeg、BMP、PNG格式图片浏览，可谓名副其实的“多媒体”播放器。下载地址是http://www.maxconsole.net/?mode=gotodownload&downloadid=835。



▲MoonShell的能够播放多种类型的媒体文件。

ScummVM DS正式发布

能在NDS上玩PC游戏的ScummVM DS终于正式发布。ScummVM DS几乎能够运行所有卢卡斯出品的PC游戏，支持声音、支持存储、支持使用触摸屏控制，非常完美！感兴趣的朋友可以光临官方网站：http://scummvm.drunkencoders.com。


▲ScummVM DS已经近乎完美。

Meetro将推出NDS版

Meetro是电脑上知名的即时通讯软件，最大特点是能够支持ICQ、AOL、AIM等多种聊天软件。Meetro将在最近推出NDS专用版，并将添加对MSN、Yahoo Message等聊天软件的支持(活活，要是有QQ就更好啦)。软件将会充分利用NDS的无线通讯机能。官方网站是http://www.meetro.com，一起关注。

GBA软件新闻

VBA插件版推出

用过模拟器的朋友都知道，好的插件可以大大提升模拟性能。现在电脑上的GBA模拟器VBA 也有插件版程序推出，正式名称叫VBA Smooth。最新版的VBA Smooth V5采用MD模拟器Kega Fusion图像显示插件，支持自动跳桢，支持hq3x、hq4x、lq3x、lq4x、Scale3x、Scale4x filter等众多显示模式。如果想获得更好的速度和图像效果，请选用VBA Smooth V5吧。下载地址：http://www3.emu-zone.org/emu_down/gba/



▲使用VBA Smooth运行GBA游戏可以获得更好的速度和图像效果。

VBA_smooth_plug_bin_v5[1].zip。

PocketNES V9.98中文优化版放出

有网友放出自行修改的GBA用FC模拟器PocketNES V9.98 中文优化版。新修改的版本对中文FC游戏进行了全方面的优化，完美支持《重装机兵》、《最终幻想2》等多个中文游戏。下载地址是http://bbs.emu-zone.org/showthread.php?t=317264。

其他掌机软件新闻

PocketGBA新版发布

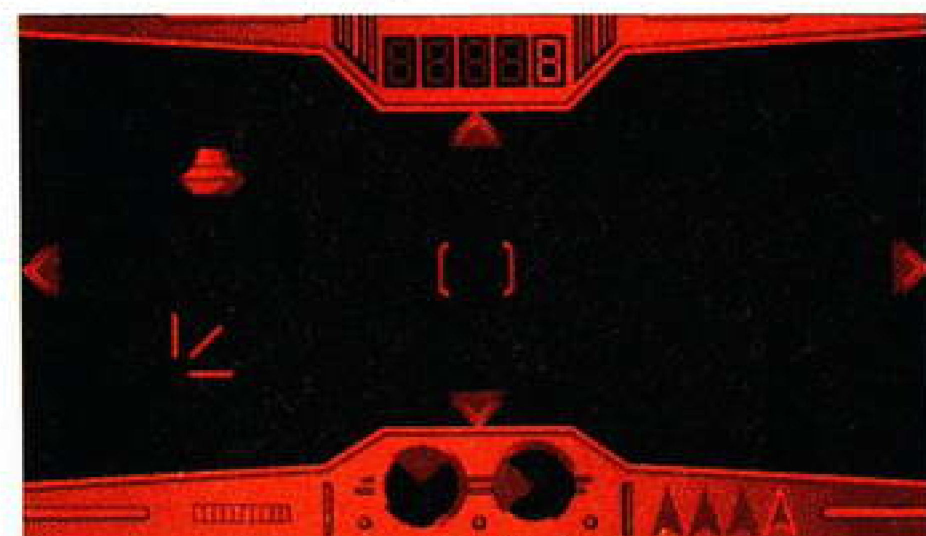


▲PocketGBA模拟GBA游戏速度还是有问题。

适用于掌上电脑Pocket PC的GBA模拟软件PocketGBA发布了最新版V0.2 alpha。新版本支持"Direct Sound"，声音模拟更流畅。下载地址是http://www.emufanatics.com/files/info/587。

VB模拟器新版放出

电脑上的VB掌机模拟器Reality Boy放出适用于三个最新版本的软件。适用于Windows的V0.82 Beta版，增加1280x1024、1400x1050、1600x1200三种高分辨率显示模式，下载地址：http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_082_win.zip。适用于DOS的V0.81 Beta版和适用于Linux的V6.5 Beta版软件则分别修正了若干BUG，下载地址分别为http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_081_dos.zip和http://www.goliathindustries.com/vb/download/emu/rboy_065_lnx.zip。


▲Reality Boy几乎能模拟全部的VB游戏。

MAME GP32新版推出

韩国掌机GP32专用的MAME街机模拟器MAME GP32推出最新V1.5版。新版的前端程序已经能正常运行，并且重写了声音部分的模拟代码。下载可以到官方网站：http://www.talfi.net/gp32_franxis。



▲MAME GP32还处在非常初级的阶段。

PSP的游戏破解依然继续，游戏多了，但很多人已经没有了刚开始的激情。任天堂的新掌机GBM会在9月份隆重登场，各种新NDS烧录卡也都会陆续发售，相信GBA和NDS软件业会有一番新作为。最后依旧感谢GBMAD小组(http://www.GBMAD.com)和齐鲁在线(http://www.QL169.com)玩友的大力支持。

穿出你的钢之魂！超热血的机战主题 T 恤！

T 恤向来是用来展示个性的绝佳平台，下面这两件 T 恤肯定会让机战迷们垂涎三尺。

超级系



正面印有“铁壁”两个大字，穿上去立即就能给人一种靠得住，有韧劲的感觉，如果和MM出去约会时穿上这件 T 恤的话肯定能让对方对你的好感度大幅上升！

背面的SUPER让别人一眼就认出你是超级系的FANS，还印有超级系机师的精神指令。

真实系



正面印有“觉醒”，让你一整天处于精力充沛的状态，工作学习都充满干劲！

背面的精神指令也是真实系风格的，如果是穿着这件衣服去考试的话可要记得使用“集中”哦，可以大大降低因粗心造成的丢分……

这两件 T 恤每件售价 2900 日元（约合 210 元人民币），对于立志保卫地球的玩家而言应该不算太贵，不过在国内恐怕是很难买到了……（哭～）

《皇牌空战》登陆日本手机平台



▲光是这个LOGO恐怕就能让系列的老玩家们激动不已了吧。

《皇牌空战》一直是日本家用机坐舱式飞行游戏的代表作品，一直凭借出众的爽快感和上手度受到玩家的一致好评。现在那些穿云破雾的战机也将“入侵”手机市场的领空了。Namco于8月25日起在日本的EZweb上开始了《皇牌空战》手机版的下载，下载一次的费用约为525日元（约合38元人民币）。

手机的按键操作感肯定是不能和游戏机的手柄相提并论的，不过Namco也根据手机按键的特点对游戏的操作方法进行了一定的修改，使其更容易被手机用户所接受。游戏的画面仍然是3D的，在手机上同样能够感受到原作的魄力（日本手机的机能确实不可小看）。游戏难度共有EASY、NORMAL、HARD三种，并且具有从上次的记录点读取进度继续游戏的LOAD GAME机能。就连手机上的游戏也做得这么一本正经，实在是令人不得不感叹日本游戏业的发达。



▲机体的性能指标包括引擎推力(Pow)、机动性(Mob)、攻击(Off)、稳定性（Stb）、防御（Def）五项。



▲高度表、速度表、雷达一个不少，真是麻雀虽小、五脏俱全啊。



▲敌机已经进入射程，毫不犹豫地开火吧！

《恶魔城 苍月的十字架》四格漫画









过了20岁以后就要训练你的大脑！

世嘉预定在10月20日发售的PSP游戏《东北大学未来科学技术共同研究中心 川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版》，是以去年10月发售的益智玩具“脑力锻炼器”为基础开发的一款软件。本次这款软件的电视广告，将由以天气播报员的身份而活跃的小林麻央出演。



▲教师装扮的小林小姐“20岁以后大脑就开始衰退了，每天请用5分钟来锻炼你的大脑吧。”

在该广告中，小林麻央将扮演一位教师，亲切地指导学生们脑力锻炼的重要性。关于这次的广告，小林小姐的感想是：“由于平时自己本身就很孩子气，所以在出演教师的时候真有些忐忑不安。因为平时都是连珠炮似的播天气预报，一时之间要做到老师般的温柔成熟还真不太容易。”

在该广告中，小林小姐的台词是“为了让左脑和右脑都得到锻炼，可以在手机发短信时左右手交替使用，这样确实比较难。一定要坚持下去才有效果哦。”

而在最后，小林小姐也对本作做出了评价：“这个游戏对反射神经的要求很高，真的相当难啊。有时候欲速则不达，所以每天做5分钟的大脑训练是很有必要的。”

这个广告将在9月上旬开始播放。



■在这款《脑力锻炼器》的挑战模式里将走遍日本47个都道府县。

小知识：都道府县，是日本各个行政区的特定称谓，具体分为1都1道2府43县。“都”为东京都，“道”指北海道，“府”是大阪府和京都府，而其余的43县，在此就不一一列出了……

《校园迷糊大王》手办欣赏

以青春、恶搞风格大红大紫的《校园迷糊大王》，在几个月前推出过一款该作女主角冢本天满的手办，而在10月，天满的妹妹——冢本八云的手办也将发售。这两款手办高约20厘米，质地和色泽都颇具水准，不过对比两张图片明显可以看出八云的做工比天满要好不少，尤其是在对面部的刻画上。





高达背包

伴随着本月PSP策略模拟大作《基连的野望》发售，Bandai也于近日宣布推出“机动战士高达”系列背包的新品，本次的背包都是以机体的盾为原型设计制作的，而以下这些造型独特的背包会在2005年10月31日与大家见面。\



勇士（ゲルググ）盾型单肩包

有MS-14A的字样，并且背包的里侧图案为机体的身体部分的概念图，很有质感。

实物大小：26cmx52cmx13cm





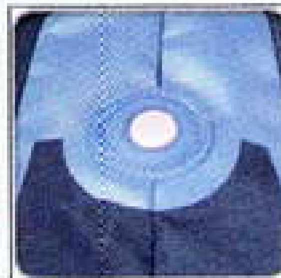



古夫（グフ）盾型背包

这一款的造型比较传统，背包的中间有竖着的MS-078字样，适合登山或旅行使用。

实物大小：46cmx31cmx15cm






夏亚专用扎古（ザク）盾型挎包



有MS-06S字样，可自行调整背带的长度，垫肩部分的海面经过全面的粘合加工，有一个附包。

实物大小：24cmx16cmx11cm







扎古（ザク）盾型挎包

有MS-06F字样，除了颜色不同外，与前一款并没有什么区别。

实物大小：24cmx16cmx11cm





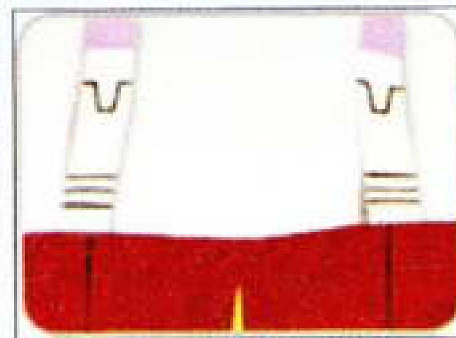



高达（ガンダム）盾型手提包

有RX-78-2的字样，将手提包完全展开就是一个标准的高达盾牌，提手部分是参照高达的光剑制作而成，内部口袋多，有很大的容积。

实物大小：42cmx38cmx33cm





这些背包的生产都是在中国完成，售价在6000日元以上，总体看来质地都不错。胧月认为以盾牌为原型做包实在是一种比较讨巧的办法，这样就不会因为形状相差太大而造成设计上的麻烦了。高达的那一款手提包虽然很好用，不过并不美观，特别是那个大大的十字，会让人一下子联想到红十字会或者教堂。



忍者的药道

伊贺是有名的忍者故乡，位于三重县上野市，因盛产各种药材而闻名于世。除了得天独厚的地理因素外，与古代的忍者拥有先进药理知识也有着必然联系。忍者们将高度的知识和技术配合他们的忍术，制成了神奇的“和药”（日本草药）。今天就为大家介绍药物的魅力，也就是忍者五道之中的——药道。

忍者在绝大部分时候并非像我们想的只是在执行《天诛》里那样的暗杀活动，而像其他的忍者类型ACT那样从关头杀到关底以一当百更是不可能的——忍者的任务主要是搜集情报。为了获取尽可能多的情报，通常是装扮成卖咒符或药物的行脚商人。人们对为自己去痛治病的人往往掉以轻心，这一点亘古不变，所以以药作为交流手段深入平民成为忍者的惯用技巧。那么忍者使用的药到底有哪些呢？



丸药

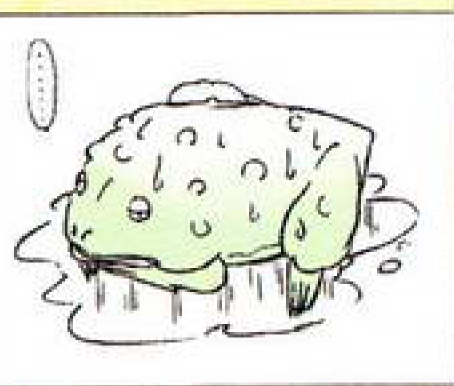
忍者们熟知毒理和药理，只要用法得当，毒也可以变成良药。毒理的丰富知识对于药的开发也起到了非常积极的作用。药物不仅可以治疗自身的伤痛疾病，还可以借助它装扮成卖药郎混进敌人内部。

紫金丹，将山慈姑、五倍子、大戟以及麝香干燥后磨成粉后制成的药丸。山慈姑是郁金香的鳞茎（地下根茎），具有良好的滋阴补阳的效果；五倍子是盐肤木的叶子，含有大量鞣酸，对上吐下泻治疗效果显著；大戟具有利尿作用；而用作香料的麝香则可以去痰。可见，紫金丹是一种可以治疗腹痛减轻疲劳的常用药。因此，做备用药非常合适。

陀罗尼助，一种日本肠胃药丸。对大肠菌、赤痢菌、霍乱菌、葡萄球菌等有抗菌作用的黄蘗的树皮在水里熬煮直至熬干制成，至今还在大峰山地区流传，人们常以此为礼品。忍者利用它的方法很特别——因为要长时间埋伏，困倦时用舌头舔此药，以提神醒脑。

蟾蜍油

看日本的时代剧经常能看到一些街头杂技镜头。忍者周游各地时，常常扮成街头杂技师（放下师）的模样，其中最有名的是卖蟾蜍油。街头卖法虽然信誉度不高，不过忍者不辞辛苦弄来蟾蜍油，肯定是有其科学根据的。研究证实，蟾蜍分泌出的液体含有能使血管收缩的盐酸肾上腺素，因而能够收缩伤口的血管，起到止血的作用。所以说它并不完全是骗人的东西。



蕺草

蕺草能够治疗多种疾病，所以也被称为民间药物之王。它的气味可以防止霉变，而且对白癣菌有抗菌作用，因此可以将新鲜的叶子挤出的汁涂在伤口、红肿处以及毒虫咬伤



处，当然也可以直接贴上去。熬成药汤喝下去可以利尿，还能够治疗便秘，也就是所谓去毒下火之药。忍者遍布全国各地，并时常身处户外，所以这种药对于他们来说真可谓珍贵无比。

白果

银杏树无处不有，看似平凡，可实际上却蕴藏着惊人的生命力。据说将耳朵贴近树木，能听到往上吸水的声音，可见其生命力以及保水能力之强。这种保水性使它具有灭火的功能，所以神社、佛阁周围均栽种此树，可以充作防火林。其新叶夹在书里可以防止生虫，因而被用于文书的保存。忍者将银杏的绿叶熬水喝，是因为其具有强壮身体的作用。果实（白果）可炒食，也可煮食，被认为对去痰、消毒以及解酒均有功效。在德国也有将银杏叶精活用作医药品的。



胴火

药理，不仅是药品，也包括火药在内。令人吃惊的是，忍者发明了能够持续燃烧12个小时的火种。一种被叫做“胴火”（即藏于身上的取暖器）的忍具。在里面生好火后，可以一直藏在怀里，在寒冷的山野等恶劣环境下，可以作为御寒的怀炉来使用。长度为15厘米左右的铜制圆筒，里面装上已焙成黑灰的“和纸”（类似于宣纸）、马蓼以及茄子杆等。圆筒还带有通气用的透孔和盖子，这样即使放在怀里也不危险。



紫红色布带

忍者的随身携带物品中，有一样令人不得不叹服的东西，这就是紫红色的“三尺手巾”（即布制汗巾）。不要以为它是像秀真、服部半藏那样用来拉风的装饰品，现实的忍者可没有那么浪漫。这条手巾可擦脸，可缠头，爬墙时还可当作绳子等等，用途可谓多种各样。不过这些方法跟一般的布手巾没什么大差别。最能显示出忍者特征的是其所用的染料。忍者用豆属植物苏木将布带染色，使之具有杀菌作用；手巾过水可以杀菌，受轻伤时还可当作绷带包扎伤口。





■苏木

杀菌、防虫与药草染料

胡黄连，因为吃起来有效，有用药得当的意思，所以又被叫做“当药”。可以治疗腹痛等疾病，因味道极苦而有名。然而用胡黄连煎水染内衣，能够驱除跳蚤、虱子这一点还鲜为人知。现在虽无须为这些虫子发愁，不过对当时的忍者来说，胡黄连的防虫效果是一个非常重要的发现。



黄蘖，生长于山地的乔木。将黄蘖的表皮在水里煮好后当作染料。用此染料染过的纸可以防虫，因而可以认为这在忍者保存重要文书方面起了巨大的作用。



止渴丸

忍者长期担负着过于艰苦的任务，不战胜接二连三的口渴感和空腹感，就无法完成密探的工作。毕竟忍者也是人，遇到这种情况时，忍者的秘传之药则可以大显身手了。



■盐梅干

所谓秘传之药，即名曰止一时之渴的止渴丸、解一时之饥的解饥丸。止渴丸以盐梅干为主原料，而解饥丸以荞麦面、山药为主原料，接近于食品。长期服用可能会产生一些副作用，但作为临时应急的手段非常行之有效。



■荞麦面



■山药

栏目主持 海文



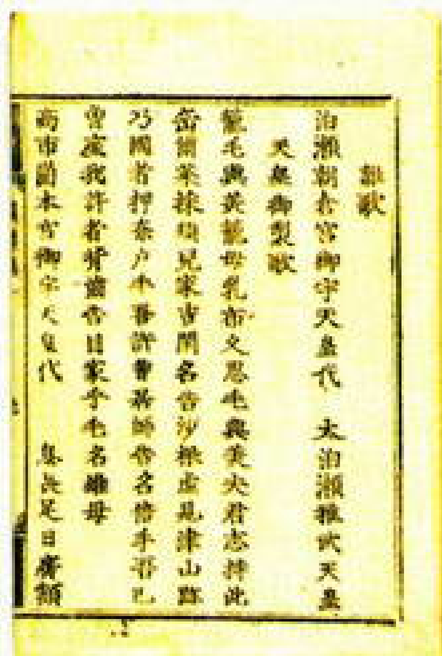
楽しく学ぼう
轻松日语教室



很多同学都迎来新学期了吧，海文也知道在这个时候按照学校的作息时间强行调整自己的生物钟是一件多么考验人的事情……所以今天就给大家安排一些轻松的内容吧～

◆ 假名的来历 ◆

在古代，日本民族只有自己的语言而没有自己的文字。直到汉文化传到日本后这一状况才有所改观。大约是在5世纪时，一些佛教的僧侣把中国的经书带到了日本，于是当时一些比较有有文化修养的日本人便得到了接触汉语言文化的机会，最初这些经书上的汉字都是用中文来读的，但渐渐地日本人开始在汉字中加入了一些符号来使得更多的日本人能够以日语的语法来阅读由汉字写成的文章。同时他们也开始用汉字来记事了。到了5世纪中叶之后，日本人民创造了用汉字作为表音符号来书写日语的方法。到了8世纪，这种将汉字作为表音符号的方法已经在日本得到了普遍的应用。在这个时期出现了一本叫做《万叶集》的古代诗集，这本诗集就采用了以汉字作为表音符号的书写方式。让我们来看看当时是怎么个表音法吧。


雜歌
泊瀬朝倉宮御宇天皇代　大泊瀬稚武天皇
天皇御製歌

▲传说中的《万叶集》

比如说日语中的“山”，读音是“やま”，《万叶集》中就是用“也麻”这两个汉字来表示这个发音的；再比如说“桜”读音是“さくら”，就用“散久良”这三个字来表示。后来这种书写方式就被称为“万叶假名”。不过由于这种用完整的汉字表音的记录方法实在太过繁琐，后来就渐渐演变成了采用汉字的偏旁来表音的书写方式。

举几个例子

“阿”简化为“ア”

“伊”简化为“イ”

“宇”简化为“ウ”

这就是日语中片假名的来历了，怎么样，是不是有种恍然大悟的感觉？

而汉字的草书很适合于书写日本的和歌，在长期的应用过程中也逐渐形成了一套更加简练，洒脱的字体，也就是今天的平假名。

“安”变为“あ”

“以”变为“い”

“宇”变为“う”等等。

至此，日本民族终于利用了汉字创造了自己的文字。这些都是从汉字假借而来的，所以被称为“假名”。



◆ 日语中的汉字 ◆

日语中有不少汉字，所以应该说中国人在学习日语时还是有一定先天优势的，至少不用像老外那样要学日语还得把汉字的基本写法从头开始学一遍。

提到日语中的汉字，就首先要知道“音读”和“训读”的概念。在汉字进入日本后，日本人不但使用汉字来表音，而且从汉语中吸收了很多汉语词汇，在这个文化交融的过程中，便产生了音读、训读的相关问题。

音读是指汉字进入日本后，日本人按照汉字原本的发音来朗读汉字的发音规则。并且因汉字传入日本的时间不同而分为吴音、唐音、汉音几种类型。但不管是哪一种，其读音都是来源于古汉语读音，发音虽然与现代汉语中的发音不一致但也非常相似。

比如“天”这个汉字，日语的音读发音为

“てん”，“先”的音读发音为“せん”。

而训读就是与中文读音完全没有关系的读法了，比如说日语中“川”的意思是“河流”，在汉字进入日本之前，日语就用“かわ”这个发音来表示河流这个意思，在汉字进入日本后，日本人就把“川”字读成“かわ”。因此我们可以这么理解：训读就是用某个词的日语原有发音来读具有具有相同词意的汉字。

日语中正是有了这个音读与训读问题的存在，所以使得日语中的汉字发音显得尤为复杂、繁琐。好比说“山”这个字，按照音读的话要发“さん”这个音，而按照训读的话要读成“やま”，而且在什么时候要按音读来读，什么时候要按照训读来读就更是让初学者感到头疼了。这还算是好的，就算你把这个字什么时候该音读，什么时候该训读弄清楚了之后，你还会发现这个字的具体读音还有可能根据它前面或后面的汉字和假名的不同而发生一些变化……

看到这里，我想各位读者也都应该明白“因为日语里有不少汉字，所以学起来会比较简单”这个说法也只是相对于完全不识汉字的老外们而言的。要想真正了解日语中的汉字的读音和读音变化的内在规律就只有靠日常的不断积累了。



原来还有这么多讲究啊……

◆ 常用单词及日常用语 ◆

先看看这几个单词（括号中为发音，后面的数字为发音的声调）

私（わたし 0）　**貴方**（あなた 2）　**誰**（だれ 1）

看看下面两个句子：

私は〇〇〇です。

这句话的意思是“我是（某某人）”。日语中最简单的自我介绍，这里的“私”是“我”的意思，〇〇〇就是说话人的名字了。……は……です是一个表示断定的句型，相当于汉语中的“……是……”。这里的は是助词，因此发音要发わ的音。

あなたは〇〇〇ですか。

你是谁？あなた是“你”的意思，但通常不会写成汉字，一般都是直接写假名。か是表示疑问的终助词，并且在比较正式的日语中，か放在句末构成疑问句时后面一般不用“？”而是用“。”来结句，并且要把声调提上去。

以下是一天中4个时间段中分别用到的问候语。如果是早上10点之前和别人打招呼的话就可以用第一个，整个白天可以用第二个，而后面两个的用法就和大家平时的习惯没什么两样了。这4句问候语也是可以写汉字的，不过通常情况下都是写假名。

▼おはようございます（8）
（早上好）
※如果是熟人之间道早安的话可以把“ございます”去掉，甚至“う”也可以去掉。





▲こんにちは（5）
（你好）



▲こんばんは（5）
（晚上好）



◀おやすみなさい（6）
（晚安）

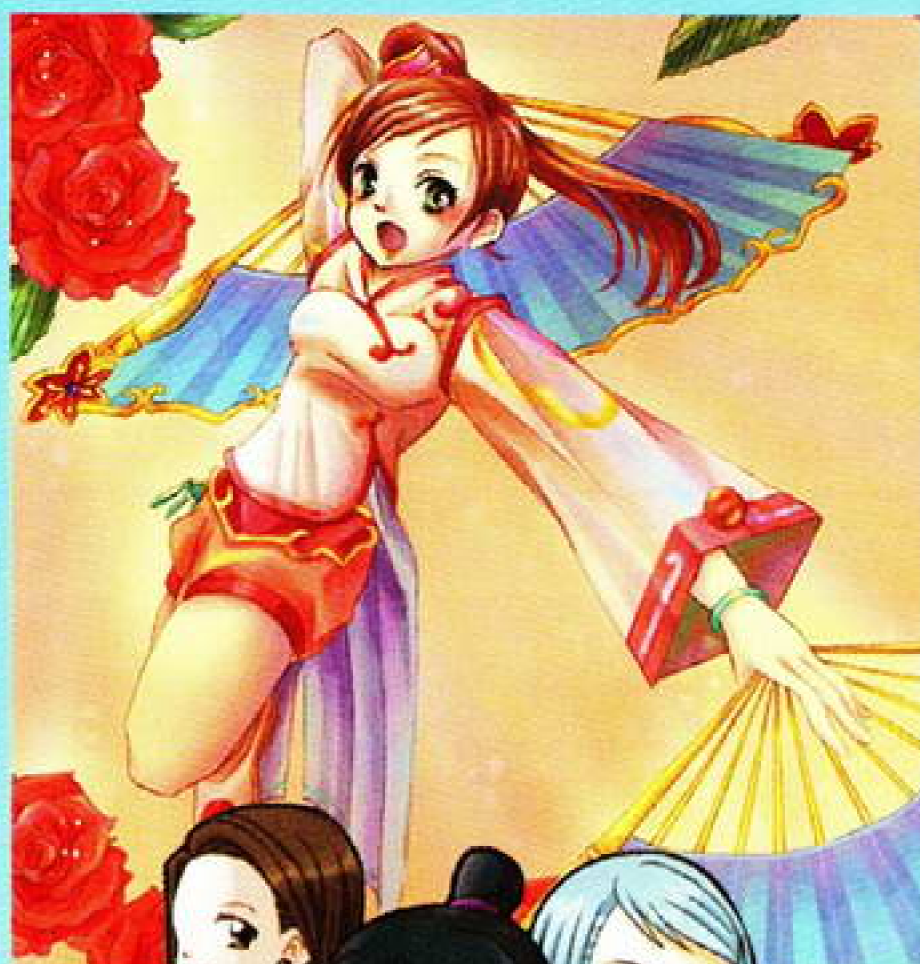
栏目主持 海文

游戏美图秀

不知不觉中就已经进入9月了，这个月有不少好游戏推出，像《逆转裁判 新生的逆转》和《机战J》都是让不少玩家翘首期盼的大作。不过新学期也开始了，还在读书的玩友们可一定要注意合理调整自己的作息时间，学习游戏两不误才是正道。

▼▶"《三国无双》系列"中的大乔、小乔。







▲Q版的逆转人物群像，这些在法庭上声色俱厉的家伙们变成Q版以后还是挺可爱的嘛。



▲《钢之炼金术师》中的温莉，看到她热得一身是汗的样子，海文突然发觉这段时间的天气已经比起前一段时间要凉快多了。



■林克总是给人一种清新、自然的感觉。



▲《全金属狂潮》中的主角三人组，海文个人非常欣赏作品的人物设定，不管是傻傻的宗介、充满活力的小要还是外柔内刚的泰莎都散发着独特的魅力。不过说真的我还真没想到连《全金属狂潮》这种轻喜剧式的的作品也被会收录到即将发售的《机战J》中去……



▲可别小看了可爱的泰莎哦，她可是年仅16岁就已经拿到上校军衔的天才少女。

掌上动漫游

栏目主持 胧月

本辑“掌上动漫游”的内容稍微有些特别——不再像前几辑那样介绍动画，而是请进了一位萝莉撰稿人(雪灵儿：踢飞)给大家带来一场别开生面的萝莉派对。

名词解释

萝莉（LOLI、ロリ）：【名词、形容词】，意为幼女，实际年龄大约12岁以下。在ACG世界中，精神状态未成熟（孩子气）的女性被称作“萝莉系”。喜欢“萝莉系”的人我们称为“萝莉控”（lolicom）或者“萝莉星人”，而“萝莉系”人物登场的作品的作者，叫做“萝莉制造者”（LoliMaker）。该词汇来源于欧洲小说家纳博可夫的小说《Lolita》，描写一个中年教授恋上一个叫作Lolita的十二岁女孩的故事。这部书一时被列作禁书，但现在因为其文学性成为世界名著，被蓝灯书屋评为二十世纪英文小说的第四位。现在，这个词也被通俗解释为“个人眼中小妹妹似的女性”。

例句：“好可爱的萝莉呀！”（なんてかわいいロリだろう！）“这真是太萝莉了呀！”（これはすげぇロリだ！）



萝莉嘉年华

文 雪灵儿

大家好大家好，我是七宝，还记得偶么？嘿嘿，今天为了让大家了解可爱的萝莉们，由我来为大家引见。至于为什么是我，因为我帅你们没看出来么？（被西红柿砸死……）

言归正传，首先请出……

可爱努力型

采访对象：小樱（《魔卡少女樱》）

可爱指数：★★★★★

七宝：小姐，我们应该很熟悉了吧？（为什么我又来这句？）

樱：抱歉，我有见过你吗？

七宝：……

樱：难道你是大道寺小姐的朋友？抱歉！（90度鞠躬）

七宝：没有没有。（也跟着90度鞠躬）

樱：说起来最近我们都没见面了，请你见到她的时候跟她说抱歉，最近只忙着小狼的事。（继续90度鞠躬）



七宝：没有没有，你太客气了。（继续跟着90度鞠躬）

评价：超级有礼貌的纯洁少女，居然有着能把七宝感化的力量！小樱果然厉害。

校园型

采访对象：千代（《阿兹漫画大王》）

可爱指数：★★★★★

七宝：千代姐姐好，能回答我几个问题么？尽管你很忙的样子……

千代（身着企鹅装）：啊，啊，好。（一摇

一摇走过来）



七宝：好好可爱……

某人：啊！企鹅？

（一群来路不明的人将千代围起来捏，七宝立刻被踩扁）

评价：校园是个危险的地方，特别对我们的萝莉来说。除非你有强硬准备，别跳级，现实是残酷DI！（－ －）

迷糊型

采访对象：美纱（《迷糊天使》）

可爱指数：★★★★

美纱：呵呵！

七宝：天使啊，可爱撒。你好么？

美纱：可以有助于我的天使进程么？让我帮你吧。

七宝：好啊。那么请帮忙收拾一下。

美纱：好的说。

（几小时后）

房间里乱得像鸟窝

美纱：呵呵，对不起的说。

七宝：……你还笑。

评价：迷糊迟钝的女生可爱是可爱，但是时间长了就……和呆子差不多了。

年龄和身份不符型

采访对象：璞蕾赛娅（《仙乐传说》）

可爱指数：★★

七宝：姐姐，我想问你几个问题好不？（看着璞蕾赛娅手里的斧子发抖）

璞蕾赛娅：……

七宝：那个我想问你的年龄……

璞蕾赛娅：……28

七宝：……

璞蕾赛娅：……

七宝：我告辞了。

璞蕾赛娅（表情麻木）：……

评价：现在科技发达造成一些长生不老的人，但是这样的活法本人也会郁闷吧……

萝莉腔的青春组合型

采访对象：妹妹公主们（《妹妹公主》）

可爱指数：无法统计完。

七宝：各位姐姐们，排好队！（口水）

妹妹A：哥哥的位置在哪？



妹妹B：哥哥，撒！

妹妹C：哥哥最爱吃我做的东西。

妹妹D：哥哥很久没看我的剑道了。

妹妹E：哥哥你在我心目中是惟一DI。

哈哈哈哈……（无限中）

七宝：姐姐们……（声音变得怪异）

评价：人多力量大，就算已经不能算是小P孩，但是声音是无敌的，美貌是无价的，爱是无限的！我也要这么多的妹妹。(T_T)老天我待你不薄啊……（无限伤感中）

无厘头型

采访对象：卑弥呼（《魔神英雄传》）

可爱指数：长久不衰

卑弥呼：我来介绍我自己吧，啊哈哈哈嘻嘻

英文名：Shimobibe Himiko

出生年月：创界历23556年兔月1日

出生：漠扎村

身高：102cm

体重：17Kg

血型：AB

特技：忍术，与动物十分友好



特征：大蝴蝶结

性格：天真烂漫。

将来的梦想：成为虎王的新娘！哈哈嘻嘻！

七宝：我还没问……

评价：经久不衰的典型卡哇伊。

纯洁无暇型

采访对象：铃（《犬夜叉》）

可爱指数：★★★★

七宝：小姐，我们应该很熟悉了吧？

铃：你们要对杀生丸大人做什么？



七宝：是他先对付我们的。

铃：杀生丸大人是无辜的，杀生丸大人……

七宝：这个……我没那意思。

铃：你们离这里远点。（躲杀生丸后面）

评价：没有经过世俗污染的莲花，铃和杀生丸的暧昧关系继续着。

笑里藏刀型

采访对象：阿布（《热带雨林的暴笑生活》）

可爱指数：★★★★★

阿布（闪亮的眼睛）：哥哥好。

七宝：嗯嗯，小妹妹没和家人一起来么？

阿布：有啊，在那边。（指着小晴）

七宝：呵呵，很可爱的男孩子呢。

阿布（脸色大变转向小晴）：你以为你是什么东西么，嘎嘎。

七宝：……

（远方传来某人的求救声）



评价：不要相信从外面来路不明的人，特别是可能是外星来的或者是超人类，他会从精神上，肉体上各个方面折磨你的意志。（－ －）

异世界的学习者

采访对象：库露露（《瓶诘妖精》）

可爱指数：★★★★★

库露露：你们好，波……

七宝：露露是从妖精界来的吧？

库露露：恩恩，因为可以变人。

七宝：其他三个呢？

库露露：他们也能来？他们说大会就是祭祀的地方，我是好奇才来的。

七宝：祭祀……

评价：这种类型的LOLI属于大大的无知，你们说什么他们可能就干什么，甚至把很简单的事情变得复杂，要小心，搞不好他们无知到把你家给平了还傻笑。（－ －）

七宝：谢谢大家对我的支持。耶？似乎有FANS对我很感兴趣，那就再简单地采访我一下吧。（台下："你又不是萝莉，捣什么乱！"一时白菜、拖鞋乱飞）

非人类型

采访对象：自己－ －（《犬夜叉》）

可爱指数：★★★★★★（应该有余啊）

七宝自述：哈哈终于到偶咯，首先因为自己能上榜而感到无限荣幸。哈哈哈！

FANS们：七宝弟弟来。

七宝：嗯嗯，姐姐们我来啦！

（几小时不见影，回来时伤痕累累）

犬夜叉：哟，七宝。

七宝：你给我的秘密武器是什么啊！

弥勒：那是我给的特制酸辣面没想到他不吃，你拿去做什么了？

七宝号啕大哭……

评价：大人们总在无意识中打击我们小孩子，妈妈……我想你。（－ －）老被犬夜叉欺负的日子不好过，你们以为妖怪很悠闲的说？（台下再次飞上TNT炸药：不是萝莉的滚下去！）

半小时后

七宝（绷带装）：看来比起诸位萝莉，还是我的FANS比较热情啊！那个，下面好像还有个板块来着，那我就继续吧，为大家带来欢声笑语。（众萝莉怒：你凭什么下次也主持，你又不是LOLI。姐妹们，上！）

各位，别乱来啊，哇……

各位受惊了（大蝴蝶结、围裙小女孩上场），我是《樱花大战》里的爱莉丝。

爱莉丝：刚才是个小混乱，现在由我来继续为大家介绍萝莉的武器嘎嘎，请大家多指教

看看我们花组的表现哦。大神先生请看我的表现吧！（＾＾）

武器一：狼牙棒

表演者：多库洛（《扑杀天使》）

杀伤力：★★★★★（有选择性）



多库洛：我建议大家随身准备一把狼牙棒。（亮出）嘿嘿，真是居家旅行，杀人灭口良品啊。（向草壁樱摔去，因为场面极度血腥故不描述）

应对措施：拿掉她们头上的光环吧……

武器二：忍术

表演者：藤林玲（《幻想传说》）

杀伤力：★★★

藤林玲：忍术在于出其不意，攻其不备，配合偶的召唤术真是发放异彩啊。但是缺点很麻烦的啦，我们不擅长群殴的。

应对措施：她说了。（－ －）

武器三：某毒药

采访对象：灰原哀（《名侦探柯南》）

杀伤力：只对某两人有效过

小哀：我无意的，虽然几次想过应该以死解决，但是……他……

爱莉丝：小哀你确定这药水有效么？

小哀：目前为止没死过一人，叫它缩小药实际点。

爱莉丝：那小孩子吃了不会变婴儿吧……

小哀：难说。



应对措施：其一，别和黑社会有关系。其二，别乱吃东西。其三，祈祷自己不是住在日本的社会名人。

武器四：头上的镰刀

表演者：幼年版奇奇（《七龙珠》）

杀伤力：★★★★

奇奇：其实我一次都没能摔中悟空，不过我很努力想摔中他。

爱莉丝：为什么？

奇奇：那他就能注意到我啦。

爱莉丝：……对！我也要让我的娃娃摔中大神先生！（众人无语）

应对措施：恋爱中的女生啊，是最好骗的。只要祈祷你没被她喜欢上就不会被打吧……

武器五：笛子

表演者：秀嘉（《雪天使秀嘉》）

杀伤力：★

秀嘉：我是掌管下雪的见习精灵。嘿嘿，我要成为和妈妈一样的雪天使。

爱莉丝：那你那个笛子算武器么……

秀嘉：你别小看它，等我成为妈妈那样的就可以造成暴风雪，不信我吹给你听。



（开始吹小曲）天空是下雪了，可一会就没了。

秀嘉：对不起呵呵，我要练习一下。

应对措施：天灾很难预言，但是如果遇见见习的那运气就随机了。希望你的RP比我好。

武器六：哭

表演者：神尾观铃（《AIR》）

杀伤力：零（但是精神杀伤无限）

神尾观铃：我，我又把这事搞砸了，我我我……呜呜……



往人：观铃！你没事吧？

应对措施：变成非人类守护她吧！（只适用于观铃）

武器七：枪械

表演者：西斯卡（《武器种族传说》）

杀伤力：★★★★★

爱莉丝：据说你是保护蕾他们的小队队长？

西斯卡：是啊是啊（展开全身道具：包括手枪，霰弹枪，左轮手枪，火箭筒……）

爱莉丝：你怎么能带那么多……

西斯卡：我也不知道。别小看LOLI，嘿嘿……



应对措施：别招惹她队伍中的任何人，特别是武器种族。

爱莉丝：看来大会要结束了，能不能请各位献词？

七宝与犬夜叉追逐中：还我骨头！

千代：大家请多关照。（声音过小被无视）

铃：杀生丸大人……

璞蕾赛娅：……谢谢。

多库洛：嘿嘿，谁和我玩。

藤林玲：我要为父报仇！

神尾观铃：已经够了，我努力了（有人自杀啦！）

妹妹公主们：哥哥我们喜欢你！

阿布：拜拜……

美纱：嘿嘿的说。

西斯卡：哈哈，各位一定要赚满荷包哦。

小哀：嗯……多美的晚上。

奇奇：悟空的新娘我做定了。

秀嘉：让我再吹一首吧。

库露露：好吃的在哪？

七宝和爱莉丝在奔跑中献结束语：大家不要忘记下次再来哦。

卑弥呼：哟哈！拜拜！嘻嘻。



N·GAGE ZONE

文 LIKY



软件

改变NG的闹钟铃声



"滴滴——滴滴——滴滴……"NG那该死的闹钟又响起来了，还越来越响，每天早上都要被这个难听的声音吵醒，我都快被这个恐怖的声音逼得发疯了，难道它就不能定时响起一段悠扬的萨克斯将我从甜美的睡梦中轻柔地唤醒？又或者来一段劲爆的迪士高让我立刻从床上跳起来？看来，我得让这个顽固的家伙改变改变了。

啊哈，我终于找到一个好的武器来对付它了——情景增强软件SmartProfiles，利用这个软件，我就能随意地改变NG的闹钟铃声，从而永远摆脱NG那令人无法忍受的"滴滴——滴滴——"了。



▲情景增强软件SmartProfiles

从这款软件名称SmartProfiles就可看出来，它比NG自带的情景设置选项"Profiles"前面多了一个"Smart"(智能)，它的功能当然比NG自带的更为智能和强大了，可以设定更多项目，比如闹钟铃声、日历铃声、自动锁键盘、开启屏幕保护的时间，甚至还能设定开机自动运行的程序，当然，比较实用的还是改变闹钟铃声了。设置铃声时要注意，铃声文件必须事先放置在特定的目录——C盘Sound目录的Digital目录下，这样才会出现在选择列表中。比较遗憾的是闹钟铃声只支持WAV和MIDI文件，不支持MP3。(MP3文件虽然出现在列表中，但是选择后不会有效果)不过这也只是小问题，支持WAV铃声就已经够了，好听的MP3大不了自己转一下格式就行。但是现在有一个很大的问题，就是C盘空间比较珍贵，如果放上几段铃声，空间大为吃紧，于是又有高手挺身而出，将软件做了适当的修改。1.06的修改版SmartProfiles支持将铃声放置在E盘Sound目录的Digital目录下，这样一来我们就可以放入大量的铃声了。



▲每天听着《FF》的主题曲起床。

下面给大家提供一个1.06修改版的下载地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/UploadFile/2005-8/200581815254515.zip

使用SmartProfiles时需要注意，选择"高级设置"才能改变闹钟铃声、日历铃声等设置，设置完后，必须选择"开启程序"才能发挥作用。



重复闹铃软件



大家知道，NG和QD虽然可以设定闹钟，但是无法设定重复闹钟，也就是说，如果我希望每天早上8点闹钟响，我必须每天晚上都设定一次，然后第二天早上响，这是比较麻烦的事情。所以我们需要一款能设定重复闹铃的软件，这样的软件有很多，比如世界时钟软件WorldClock，还有专门的闹铃软件HandyClock、HandyReminder等等，这些软件不仅支持重复闹铃，还支持关机闹铃，所以非常方便。LIKY正在使用的是HandyReminder，因为它占用资源小，安装文件才21K，相对其他两个小多了。功能方面也具备了我们需要的，比如可以设定多个闹钟，每个闹钟都可以设定响铃方式，比如"响一次"、"每周一次"、"工作日重复"(周一到周五)、"每日重复"。利用这个软件再结合上面介绍的情景增加软件



▲小巧的闹钟软件Handy Reminder——可以设定多个闹钟。



▲可以设定多种闹铃方式。

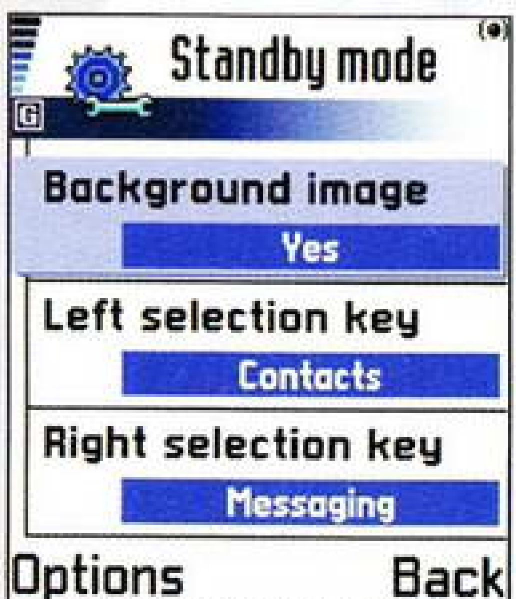
SmartProfiles自定义闹钟铃声，我们的闹钟就算是完美了，每天早上听着喜欢的铃声起床吧。

特别提示：关机闹钟不支持自定义铃声，也就说如果关机了，闹铃响起时仍旧是NG自带的"滴滴——滴滴——"(可怕)，建议大家晚上还是不要关机了，反正我的NG是很少主动关机的，除非电池没电了。一个是因为开机容易出错，(汗）二是NG开机耗电相当大，这个电力足够待机一晚上了，权衡一下没必要关机。当然这个只是建议，如果大家都是事业有成的成功人士，晚上也经常应酬不断，为了能睡个好觉而关机那也无可厚非了。

问题解答区

南京 sand：我8月份刚买了一个NG，二手的，不过还是很喜欢，很多东西我都不太懂，想请教LIKY两个问题，1.怎样改变待机图案，能否自己换喜欢的待机图？2.怎样换来电铃声，能否用MP3做铃声？

LIKY：欢迎你加入NG一族。可能因为NG是英文系统，一些简单的设置问题给你造成不少麻烦，其实你的问题都很好解决。1.改变待机图案，只需要顺序进入Tools–Settings–Device–Standby mode，在其中可以看到第一项"Background image"，进入其中选择"Yes"便是改变待机图案，可以在手机内存或者存储卡上选择图案。注意，适合NG的待机图尺寸为176x132，可以自己制作漂亮的待机图放到存储卡上待选。

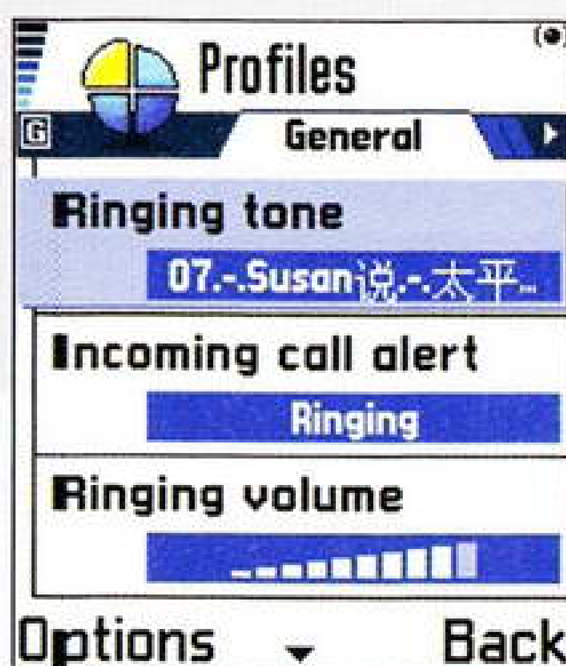


▲改变待机图案的设置就隐藏在这里。



▲找个漂亮MM图做桌面吧！

2.设置铃声方法是，进入Profiles选项，然后选择一个情景模式比如General，打开Options选择Personalise，进入后第一项"Ring tone"便是来电铃声选择。NG自带了很多铃声，不过全都是MIDI的，而NG支持MP3和WAV铃声，当然不能让它大材小用，你可以把自己喜欢的MP3和WAV铃声放置到MMC卡的Sound目录下(Digital或者Simple子目录下也可以)，这样在选择铃声的时候便可以看到这些MP3和WAV铃声了。顺带一提，短信提示音(Message alart tone)也是可以更改的，设置方法与来电铃声的设置方法类似，不再赘述。不过短信提示音不支持MP3，只支持WAV和MIDI。



▲ LIKY的来电铃声设置的是陶喆的《Susan说》

心得分享

看了上一辑的NG使用技巧，的确小有收获，尤其是快速保存短信的方法非常有用，我这次也提供两个小技巧给大家，希望LIKY刊登，告诉更多的玩家。

1.快速发送短信

我们编写完短信后要发送时，一般都是打开Options（或者直接按下中心键）然后选择Sent，其实编写完短信后直接按下绿色的接听键，短信就会立刻发出，比通常少按一次键。虽然快不了多少，但总归是快了嘛，也算是方便了一些哦。(-_-b)

2.上网的快捷键

在待机状态按住"0"键一段时间，便可打开浏览器连接GPRS，对于经常上网的玩家来说很方便的。

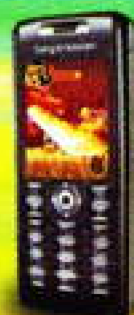
——广州 NGer

LIKY：感谢你分享的心得，很不错啊，希望更多玩家也能像你这样参与到这个专页中来。

文 小豆子 编 LIKY

手机游戏吧

VOL.04

新一辑的《手机游戏吧》又与大家见面了。(^_^)期待已久的GBM终于确定发售日期，这次的GBM可以说是借鉴了诸多手机的产品特性，光是那风姿万千的外壳就能把小豆子等一干人等迷死，呵呵。本期我们聊聊手机游戏收费的问题吧。

手机游戏，我要为你付出多少？

无可否认，手机游戏收费是大势。毕竟厂商需要生存，要生存只有靠收费这一条路来解决。对于用户来说，当免费游戏不能满足需求的时候，自然就会考虑收费游戏。这时，游戏的资费就成为一个很敏感的话题。

目前移动和联通都采用了厂商定价的收费策略。游戏的具体收费标准由厂商自行根据市场来制定，联通和移动并不干涉。在中国移动"百宝箱"业务中，购买一个游戏的费用大约在3～15元左右，大部分游戏的价格在3～5元之间。游戏定价受多方面因素影响，但对于用户来说，品质才是最重要的。如果一个游戏收费只有3元，但玩过5分钟就让人索然无味，估计仍不会有人去买。相反，游戏趣味性强，即使定价高一点也无妨。当然对于厂商来说，考虑的因素会更多，比如开发成本、宣传费用等等都需要计算进去。益智类游戏《泡泡龙》的定价是4元，RPG游戏《傲世奇侠传5》定价是8元，还算合理。网络游戏的定价都很高，而且是按月收费。《三界传说Ⅱ》的收费是12元/月，这和网络游戏的高运营成本有关系，毕竟服务器维护的消耗非常大。



▲《泡泡龙》价格便宜又耐玩。

中国联通在游戏定价方面借鉴了日本的方式，相比移动要灵活一些。在联通"神奇宝典"业务中，游戏有按单次收费的，也有按天收费的。比如《抗日1938》这个游戏有5元/5次、8元/30天、20元/永久三种收费方式。客户可以根据自己的需求选择。无限时的游戏，在"神奇宝典"中就贵了很多，大体集中在12～20元的价位。因为联通用户少，厂商只能依靠提高资费的方式回收成本。



▲《三界传说Ⅱ》的收费是12元/月，价格不菲。

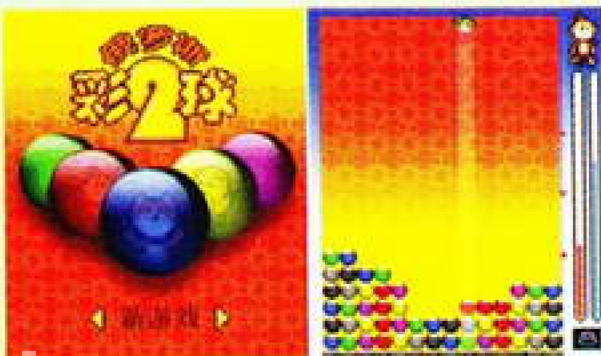
除了游戏所产生的信息费，游戏下载时产生的网络流量费也该记入游戏成本中。如果不是流量包月用户的话，费用以KB进行计算。移动是0.03元/KB，联通则是0.01元/KB。现在随着用户对画面质量要求的增加，手机游戏的容量呈上升趋势，100KB以上的游戏越来越多。如果以100KB计算，那么移动用户下载一个游戏需要付出3元钱的流量费，联通用户则少些，为1元钱。这些还没有将用户查找游戏时所产生的流量费计算在内。

手机游戏信息费再加上网络流量费，两费一加，似乎就有点高了。为一个小小的手机游戏要付六、七元甚至十几、二十几元的价格，值还是不值？品质高、价格低的游戏游戏永远是每个用户所期盼的……

近期热门手机游戏介绍

……………俄罗斯彩球2……………			
厂商	岩浆数码	类型	PUZ
适用手机	诺基亚S40、S60系列手机/摩托罗拉E398、V501、V600等		

颇具创意的国产益智游戏。随着彩色小球的不断增加，玩家操纵磁铁移动吸引小球，当四个同种颜色的小球聚集在一起时即可消去。小球顶住磁铁的时候，游戏失败。游戏规则简单，模式也挺丰富，有闯关、幸存、专家三种模式，适合不同玩家的口味。玩家可以从小猪、猴子、老虎三个角色中选出一个进行游戏。而每个角色的属性不同，同时还有不同的特技。比如猴子的移动速度比较快，特技则为时间暂停。熟悉每个人物的特性才是制胜关键哦。







············重返恶魔城············

厂商	米格	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机 / 索尼爱立信 K506C、K700C 等		

游戏讲述恶魔猎人为报杀妻之仇重返恶魔城历险的故事。游戏一改原作横卷轴动作风格，变为斜 45 度视角。虽然舞台范围扩大很多，但也丧失了打击敌人的爽快感。游戏中有经验值的设定，恶魔猎人能力随着经验值的增加而提高。游戏中可供恶魔猎人使用的武器依然多种多样，不过要注意寻找。另外恶魔猎人还可以培育属于自己的恶魔，协助战斗。游戏画面不错，有 16 位机的味道。

·········挑战者·········

厂商	Hudson	类型	ACT
适用手机	iMode Foma 900i、901i		





20 年前在 FC 上风靡一时的《挑战者》再度登临iMode手机。主人公是一位考古学家，为了拯救被绑架的公主而同邪恶黑帮展开斗争，而主人公的武器就是飞刀（小李飞刀？）。本作舞台十分广阔，除了沙漠、海滨甚至还有在火车上战斗的场景。游戏画面进行了大幅度强化，对话时能看到重新绘制的人物大幅头像。游戏收费仍旧为每月315日元，对于高收入的日本国民来说非常厚道。





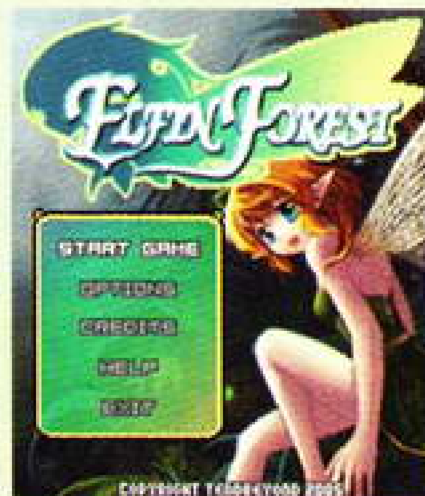
···········移动玩家 V1.0···········

厂商	10gamer	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S40、S60 系列手机 / 摩托罗拉 C650、E398 / 西门子 S57、S55 等		

严格来说这是一个游戏平台，囊括了“宠物对对碰”、“秀逗连连看”、“天天斗地主”、“火拼俄罗斯”、“欢乐泡泡团”和“憨憨贪吃虫”六款益智类小游戏。这六款游戏都可以进行联网对战，与远方网友同乐。玩家在游戏中可以自定义头像，还能与网友进行聊天。最最重要的是游戏完全免费哦，怪不得现在已经有 6 万注册用户了。（LIKY 插嘴：这个联网游戏平台不错，可用 cmwap 接入，推荐，官方网站：http://www.10gamer.com/）

············妖精森林············

厂商	天大北洋软件	类型	ACT
适用手机	诺基亚 S60 系列手机		





操作非常简单的一个游戏，玩家操作小精灵飞跃重重障碍到达理想国度。游戏操作只需要一个键，而这个按键，玩家可以随意在手机上设定。小精灵自动前行，按下按键，小精灵会上升，松开的话会下降。游戏画面不错，将森林阴暗潮湿的氛围很好地表现出来。游戏基于X-Factory引擎开发，据说开发时间仅用了两周，看来好的引擎对游戏开发很重要。



yi nv de hua yuan

乙女的花园

女孩子的梦想之地 第一话

Meine Liebe (Angel League)

中文名称：耽美梦想



发 行 商：Konami

耽美梦想，是GBA上最早发售的女性向恋爱游戏，后来该游戏还发售了PS2版及动画片。

这个游戏最出彩的地方，应该就是她的人设了。著名的少女漫画家由贵香织里以她华丽的画风诡异颓废的故事而著名，她设计出来的人物会是怎样的优雅高贵英俊可爱？是我最好奇之处。

果然，游戏开始，各大帅哥便华丽丽的在蔷薇的花瓣中登场了。

传统的王子形象的欧路菲，黑伯爵一般有着致命魅力的路易，开朗热情的埃德，温柔纤细的卡美尤，内敛秀美而深情的直司，还有隐藏人物——看上去很放荡不羁实际却一片赤诚的阿尔扎克。

每个人都有自己的魅力，光彩夺目到让人目眩。但怎样才能走进他们的内心，让他们那高傲的心只属于自己？这就要看各位可爱的玩家MM的付出和运气了（= =|||偶就是属于米运气的懒人……所以偶已经习惯在昏黄的路灯下自己回家了。）

故事的背景是欧洲的一个小国，特殊的国家体制，创造了特殊的学校和Strahl，也理所当然的诞生了一个由帅哥构成的梦幻集团。而有幸进入这个贵族学校的女主角，从此开始了梦想与爱的大作战！

游戏的流程很简单，和心跳的系统很相似，自己安排行程，把自己锻炼成合格的公主，周末呢，就可以去约会哥哥们。啊，差点忘记，你还要处理好与自己死党的关系哦，不然小女人的嫉妒心爆炸的话，就哭都来不及了哦。

游戏整体看似简单，但如同马克思主义哲学所告诫的：前途是光明的，道路是曲折的。

没错！也许当你兴冲冲地赶赴毕业舞会，感叹三年的漫长岁月终于结束时，等待你的会是爱人和朋友的双重背叛……



爱情不是简单的东西，在与心爱之人交往时，会有很多很多的事件发生，关键事件触发不了的话，你就只能默默离开了。不仅如此，还有自身的指数，和女生的关系……等等等等让人头大的限定，大概，只有这样才能让你感到爱情的来之不易吧……（我米有在找借口……）

啊，说了半天似乎都在抱怨，其实，这个游戏品质很高。画面人物不用说的精美，音乐也很符合每个人的风格，私以为已经很充分的发挥了GBA的能力了。而且还有特别付赠的继续约会功能和联机约会功能，让你觉得爱情并没有因为两情相悦而结束，而是继续继续相携相视着走下去……

好了，接下来说说我的感想吧。虽然我并没有攻略完每个人物，但却因有幸参与汉化这个游戏而接触到她的全部剧本，从而也深深被她的剧情

打动。

每一个或高傲或冷漠或羞涩或不羁的外表下，都有自己所珍视的宝物。

欧路菲深深介意着姐姐的惨死而决意创造一个安宁的世界：“无论付出什么代价，我也会守护你那洁白眩目的双翼。”

路易想要变革社会而准备掀起血雨腥风：“等革命胜利之后…我们一起品尝禁断之美酒吧…。”

埃德向往自由又四处寻找着自己的妹妹：“绝对不会再让你孤单一个人独自哭泣了。”

卡美尤介意自己的予知能力而远离世人：“我…想要变强。我想独立坚强地去创造自己的未来。”

直司背负着使命孤独地在异国生活：“经过了久远的时光…。终于…我终于可以和你在一起了…。”

阿尔扎克隐瞒身份一个人在危险中跋涉：“从现在开始我不再为了国王和家人，只是为了你而战斗！”

一点点的深入进去，就一点点的被吸引，不能移开视线，不能置之不理，真心的为他们而担忧，而欣喜，而祈祷。

在这些人中，我最最喜欢的，就是直司和阿尔扎克了。真的是两个完全不同类型的男人呢。



直司是很温柔的可以用美丽来形容的男子。他听从父亲的要求，离开动乱中的日本来到一个完全陌生的异国，没有亲人，没有朋友，只有靠自己，努力学习，努力活下去。柔顺的黑发下，是如子夜一般坚忍和柔和的眼睛。如果选择和他相爱的话，你会发现，自己和他，是前世的恋人。前世的自己，用生命换来的，却是没有结果的悲恋。慢慢沉入湖底的少女，是怎样的不甘和无奈……撒满水面的花瓣，也阻断不了那哀伤的爱恋。终于，终于，在今生两人可以在一起，尽管未来依旧是困难重重，但只要彼此还相爱，就没有什么可畏惧的了吧。

阿尔扎克……说实话，第一眼印象是大叔……本来是我决不可能去挑战的一个角色，但当我翻译他的信时，却被他的深情打动了。作为间谍的他，不得不隐瞒起自己的身份，不去相信人，不去亲近人。孤独的，孤独的，在修罗地狱中艰难前进着。一开始没有一句正经话的他，渐渐被女主角的执着和善良所感动，因为被爱着，所以有了活下去的渴望。得到救赎的他，比任何人都要珍视这份感情吧，所以才不惜与心爱之人浪迹天涯。

耽美梦想所包含的内容决不仅仅是我所记述的这些，还有许多许多让人会心微笑的存在。比如学生会，比如学园祭，比如社团……

所以，你不妨来这个世界里做一个美丽的梦，那些灿烂的梦的碎片，一定会放出最柔和的色彩……

作者的话：

一向对日本动漫游戏和声优没有抵抗力的我，阴差阳错的进入了一所理工大学的日语系，无怨无悔的开始正式接触那些异邦文化。

2004年，我加入了CGP小组，拜托伟大的sody帮我破解，开始了历时半年的汉化过程。因为是第一次尝试，本身日语水平也不是很高，遇到了不少困难。但在朋友的帮助下，还有广大女同胞的声援下，终于在2005年元宵节放出了全剧情汉化测试版。那一刻，我觉得异常的满足，但是，也深刻的感叹汉化真是一件不容易的事。在后期，我基本从早上8点到晚上2点，除了吃饭便都是在电脑前冥思苦想。现在回忆起来，都是一种为了梦想而努力的不悔和坚持到最后的欣慰。

现在的我，马上面临就业，虽然不打算以游戏为职业，但我会继续，用自己的力量，把更多更多的游戏介绍给女玩家们。



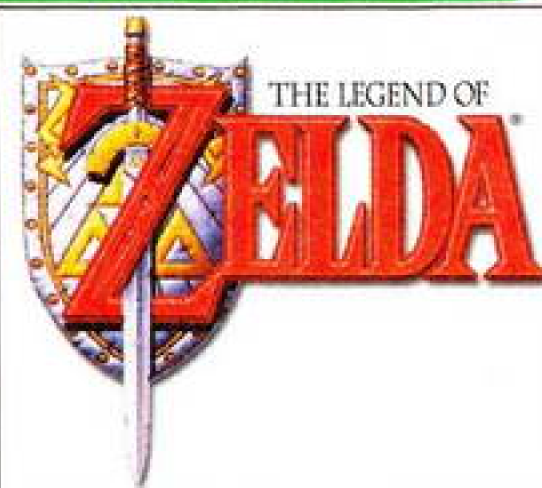
文 太阳黑子工作室 huya 编 LIKY



“满分并不意味着这个游戏是完美无缺的，给予如此的评价无非是向制作人员对游戏本质的不懈追求表示我们最高敬意！”

——《FAMI通》总编浜村通信对杂志历史上第一个满分作品《塞尔达传说 时之笛》的评价

大庆祝！塞尔达专页开张



集万千业界人士与玩家关注和赞誉于一身的“《塞尔达传说》系列”是任天堂的看家大作之一。自1986年的FC磁碟机版初代推出以来，《塞尔达传说》便以自身独特的魅力吸引了全世界众多玩家。每一款《塞尔达》的推出，都会成为业界的热门话题。这个系列历史悠久，作品数量众多，其背景、特色、花絮、趣闻等方面话题亦常被玩家们津津乐道。《掌机王SP》新开张的“塞尔达专页”就是要把这个经典系列的方方面面介绍给新老玩家，希望各位今后能多多捧场，在增加对这个系列认知的同时，能够享受游戏的更多乐趣。

什么是“塞尔达”

开门见山，了解游戏自然应该从标题开始。最引人注目的无疑是塞尔达(Zelda)这个词。它是什么意思？有什么来历？

玩过游戏的玩家应该会知道，塞尔达是游戏里一位公主的名字，而不是游戏的主人公。在初代《塞尔达传说》里，塞尔达公主为了保护三角力量而把代表智慧的碎片分割成了8个部分，藏在了海拉尔各地，因此被魔王加农掳走，揭开了林克英雄救美的序幕。以前也有人说过，国内有七成玩家都把塞尔达当作游戏主人公的名字，言则“塞尔达如何如何”。听起来有些可笑，但这的确是事实，实际上在游戏里绝少有人提到林克这个名字，因为历代传统都是可以直接输入自己喜欢的名字，也就是说玩家才是主人公，而主角原本的名字只是一个代号，地位自然落到了会被忽视的地步。片头的“Zelda”大字醒目，玩家想当然会与主角的名字联系起来，也就不难理解为什么会闹笑话了。


▲她才是真正的“塞尔达”哦。

关于“Zelda”这个名字的来源，传言很多。有版本提到游戏的创造者宫本茂曾经这样说“一个游戏的标题需要恰如其分，虽然故事的英雄是林克，但是塞尔达公主在故事中所处的角色背景以及同加农的斗争中所表现出的坚毅让我有了这个想法，这也是这款游戏想表达的内涵。另外给塞尔达公主起名Zelda也是想要让这名女性角色有着让人感觉相当坚强的想法。”北美知名网站GameSpot披露，宫本茂曾经在接受采访时提到灵感来自女作家Zelda Fitzgerald。至于究竟哪种才是最正确的，目前已经无从考究。正如任天堂为了玩家在游戏的时候更有代入感，让林克除了“嘿嘿哈哈”从来不开口说话一样，究竟主角原来叫什么名字已经无关紧要了。(笑)

虽说玩家在游戏里从来不能操作塞尔达公主，而且她也并不是每款作品都会登场，但《塞尔达传说》的游戏名一直没有变。塞尔达公主可以说是系列的影子主人公，这点在《时之笛》中


■永远的主角——林克

表现得尤为突出，美貌的塞尔达公主成为林克的向导，与他并肩战斗。尽管在《神奇的小人帽》里，公主又没能摆脱不幸的命运，被魔人变作石头，可我们有理由相信，她的祝福将一直陪伴在勇敢的林克身边，她的坚韧一定会令她得到最后的幸福。

好了，介绍完公主，下面就轮到王子登场。即将在家用机上推出的《塞尔达》新作采用了久违的真实比例造型。宣传片中，林克(Link)的飒爽英姿让众多爱好者们耳目一新，2004年E3展现场那欢呼的人群依然历历在目，今年E3上那等着试玩的蜿蜒人龙更是让人咋舌。究竟哪种林克的造型最令你满意？不同的人会有不同的答案。在宫本茂的心中，给游戏的主角起林克(英文原意为联结)这个名字，就是想让这个角色成为联结玩家与游戏的桥梁。结果他做到了吗？答案显然是肯定的。这名一身绿装、手持宝剑、长着尖耳、身手不凡的冒险少年已经成为任天堂乃至整个游戏界最受欢迎的角色之一，全世界的拥趸数以百万记。这从著名网站Gamefaq举行的角色评选大赛便可以一览无余，林克在第一届便从所有人气角色中脱颖而出，轻松夺走了冠军，充分说明了林克是当今游戏界最受欢迎的角色之一，就连Namco出的格斗游戏《刀魂》也请他去友情客串了一把。

"《塞尔达》系列"作品中，林克的外貌亦随着时间的流逝而改变，宫本茂也曾经表示，的确是有不同版本的林克出现，也就是说我们在不同作品中看到的林克也许是不同的人。毕竟林克亦是出生在海拉尔的普通人类，不可能长生不老。例如在最新的GBA版《神奇的小人帽》里面，林克便是与祖父生活在一起的海拉尔男孩，在片头我们可以发现传说中的英雄与林克造型相似。所以无论有几个版本，"林克=传说中英雄的后裔"这条基本公式不会改变。因为各部作品设定稍有差异，所以对于玩家来说，大可不必理会这些，愿意把各个游戏中的林克看成是一个人也并不会有太大影响。


■《小人帽》的少年林克。

令人惊异的2D版《时之笛》



目前有国外的玩家计划将"《塞尔达》系列"中最出色的作品——N64版《时之笛》以2D方式重新制作。从已经完成的演示版情况来看，引擎和图像与《神奇的小人帽》极为相似，玩家可以操作林克在科克里森林里自由漫步，与人交谈，甚至可以完成钻进洞里取得科克里宝剑的剧情。

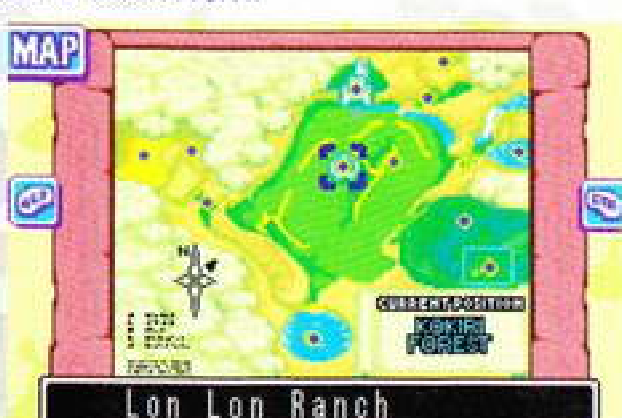
我们可以发现，作者对场景中建筑与景物的安排都力求完全再现《时之笛》的感觉，连村中水塘需要林克做三连跳的情景都忠实描绘出来。此情此景定然能让老玩家们发出源自内心的感慨。

作者表示现在已经完成了30%，少年林克的动作与NPC引擎等都已制作完毕。尽管离全部完成还有相当长的时间，而且不知道作者将如何克服把3D游戏2D化的技术困难，但还是祝这名《塞尔达》爱好者好运。感兴趣的朋友可以去作者的主页下载演示版，地址是：

http://www.powow.com/invincible/Zelda/OOTadvance.html


▲在村中水塘进行三连跳。


▲游戏的画面风格与《神奇的小人帽》极为相似。



▲精美的地图画面。

文 海贼王子 编 马修



两款《超级大战争》汉化版之对比

《超级大战争》尽管在GBA发售不久之后便推出了美版，并且取得了不俗的销量，但是不少像笔者一样的非汉化游戏不玩的人还是对它视而不见，致使一款优秀的游戏和自己失之交臂。不过去年11月的时候，忽然有两个汉化小组先后发布了该游戏的两个汉化版，一个是CGP小组于2004年11月25日发布、名为《高级战争》(此后因为在烧录卡上玩到某关会死机，又于11月27日发布了修正版，下文中的对比将以修正版作为对比游戏)；另一个是千岛汉化组于11月29日发布，名为《高精战争》。一下有两款不同版本的《Advance Wars》放出，这不得不令人为之注目。两部汉化版都被笔者完完全全地通关了一次，接下来让我们公平公正地对比一下这两款游戏吧。

首先，两款汉化游戏都可以免费下载到，CGP 的压缩包文件名叫“Advance Wars”，解压缩需要输入密码：www.cgpteam.com/bbs；千岛的压缩包文件名十分简单——“aw”，直接解压缩就OK了。解压完毕后，会得到两个汉化说明，不论是先发的CGP还是后来的千岛的说明中，除了自己组的汉化人员的汉化心得外，也同时邀请了对方的汉化人员致词，讲述了“撞车”后两个组之间如何进行协调，并最终完成的过程。两个小组并没有因为撞车而伤了和气，反而在制作后期互相帮助，使两个汉化版顺利推出，这不能不说是一件令人欣喜的事情。正因为此，笔者才会写下此文，来给各位“战争迷”一个客观认识游戏和汉化组的机会。

1 开头

CGP 的开头加入了一个小组自己制作的汉化LOGO，这里有汉化人员的名单，然后进入游戏后的标题画面和普通美版是一样的，没有区别。



▲CGP 汉化版的游戏开始画面。

千岛的并没有加入汉化LOGO，而是在游戏标题画面处用小组标志替代了原厂商的标志。看起来他们的汉化人员名单没有出现，其实好戏在后头呢。



▲千岛汉化版的标题画面。小组标志替代了原厂商的标志。

2 游戏介绍

一开始，Nell小姐会给新玩家进行游戏介绍，这里的翻译两者有所不同。CGP的没有什么特别之处，中规中矩地进行了翻译；千岛则在解说进行前，加入了一段额外的东西——汉化人员的介绍，很有新意的设计。



文 KAKUSIKI 编 LIKY



连续谈了两辑《EXE》的话题，“ZERO饭”似乎有意见了，那好吧，这次的专页我们来说说“《洛克人ZERO》系列”。“《ZERO》系列”在广大玩家的心目中还是相当有地位的，其高难度以及一贯爽快的操作感都让玩家印象深刻，不过，相信有不少人玩了半天也不知道“《ZERO》系列”到底在说什么吧？那么让我们来对“《ZERO》系列”的剧情做一个回顾。

《洛克人ZERO》剧情简介

在使拥有人类之心的半机器人“レプリロイド”(比如ZERO和X，还有反抗基地里的那些机器人)凶暴化的Σ机器病毒出现后，发生了一场时间长，而且规模异常巨大的“变异武装战争”(イレギュラ 战争)。这场原本被人们认为会永远持续下去的战争，终于由于一位英雄“X”的出现而平息了下来。战争结束后，世界开始走上了复兴的道路。

以“尤特皮亚”为目标，希望人们能够幸福生活而重新建造的再生据点——新·阿尔卡迪亚诞生了。表面上人们终于在脸上露出了微笑，开心地居住着，不过，政府却恐慌Σ机器病毒再次袭来，害怕半机器人们继续武装变异凶暴化(イレギュラ一化)，于是提出各种各样的不正当理由将半机器人逐个逮捕并且破坏消除。


▲美丽的科学家少女——雪儿。

更可怕的是，新·阿尔卡迪亚原本是一个供半机器人居住的理想都市，然而，政府却使用了一些危险的战斗用变异机器人“イレギュラ一”(典型的历代的BOSS)来进行对半机器人的镇压，把那些不再被使用的半机器人破坏废弃掉。在违法改造机器人的攻击镇压下，新·阿尔卡迪亚不再是半机器人们的乐园，几乎成了地狱。


▲各种各样的变异机器人，成为关底的BOSS。

有些运气好的没有被处分的半机器人们开始逃向荒野，在半坏的破旧都市里隐藏着，靠发掘那里一些被人们遗忘了的残留能量维持生命。

终于有了一个小据点的半机器人们，不再屈服于新·阿尔卡迪亚的暴政，组成了类似于反抗基地(レジスタンス)性质的组织来对抗新·阿尔卡迪亚。由于对新·阿尔卡迪亚的做法怀有疑问而投身反抗组织的科学家少女——雪儿(シエル)，在被违法改造机器人追赶下发现并唤醒了被封印的半机器人。这个半机器人发挥出超强的战斗力，把新·阿尔卡迪亚的政府军一扫而空。他就是以前被称为无敌的、亲手葬送

3 人物名字

CGP的玩家名称选择虽然十分完备，但是实际上只是形同虚设，因为不论玩家选择了什么样的名字，最终出现在游戏中的都将是一个"X"。不论谁看见你，张口就是"X，今天的任务是……"让人有些不快；对于NPC的名字翻译则采用了音译，比如Nell就是奈尔、Olaf就是奥拉夫。

千岛的玩家名称则是可以直接表示，比如笔者使用了CCT，出现在游戏中就是"CCT"，十分方便；而NPC的名字直接保留了英文，个人觉得这样很不错，使玩家自己的英文名字也不会显得很突兀。



▲CGP汉化版的人物名字。 ▲千岛汉化版的人物名字。

4 大致翻译

CGP的大致翻译比较齐全，但是有一些细枝末叶的地方没有顾及到，比如联系模式里的菜单、游戏中叫暂停后跳出的系统选项都没有翻译。千岛在这方面比较细致入微，几乎到了一丝不苟的地步，游戏中除了一些图片保持英文，其他地方全部汉化成了中文，赞一个。

5 细节润色

在细节的润色方面，CGP稍落下风，因为CGP只是把文字翻译得通俗易懂，这也是一般汉化游戏都能保证做到的；而千岛明显在润色方面下足了工夫，不但句子朗朗上口，还赋予了一些特有的时代气息，更加适合年轻人的阅读习惯，不过有的地方显得过于做作了，无论如何，这种努力是绝对值得肯定的。



▲CGP汉化版，一些菜单并没有汉化。



▲千岛汉化版汉化了的菜单。



▲同样一句话，千岛版看起来干练多了。



▲CGP版和千岛版选择存档时的不同界面。

6 技术方面

最后说说技术。在技术方面，CGP作为名牌汉化组果然不同凡响，游戏中几乎不会碰到什么技术方面的问题，即使是某关被卡住的BUG，也在玩家汇报后的次日便得到了解决。而千岛的则有部分对话文字出框、文字丢失、中英文混淆等问题。

其实两个版本的汉化作已经发布了很久了，相信很多朋友已经玩过两个游戏了，笔者的说法也许只是一家之言，但是我还是尽量本着客观的角度进行了评述，并没有要分出个高下的意思。汉化组为大家奉献游戏也完全是一种无偿的奉献，而且两个游戏的存档是互相通用的，大家如果支持中文游戏的话，不妨就两个版本都尝试一下吧，相信你会在体会《超级战争》乐趣的同时，也会为汉化者们孜孜不倦地为大家奉上汉化游戏做出的努力而感动的。



了很多违法改造机器人的、传说中的半机器人——ZERO！加入了反抗组织的ZERO把新·阿尔卡迪亚的部队逐个击破，并且抵御住了多次强大的反击。在击退了强敌四天王后，ZERO终于成功地潜入了新·阿尔卡迪亚本部“区域X”，在其中，遭遇了新·阿尔卡迪亚的首领，而这个首领竟然就是阻止了前一次大战的英雄——X。轻松击败了X以后，ZERO开始对X的弱小感到了怀疑，最终失去记忆的ZERO以身体的技能感觉出了X是冒牌的。由于新·阿尔卡迪亚的最终防御线被突破，新·阿尔卡迪亚开始了自爆。逃脱后的ZERO在沙漠上遇到了“UNKNOWN-X”，是一个已经只剩下心灵的X，由于在100年里，X对付了太多的违规军，已经不想继续战斗，他把世界托付给了刚刚苏醒的ZERO。对于ZERO来说，也许，战斗刚刚开始吧……


▲传说中的半机器人英雄——ZERO。


▲雪儿解开了ZERO的封印。

以上就是《洛克人ZERO》1代的剧情概要，在下一辑，我们继续给大家带来后续的剧情介绍，敬请期待。

《EXE》名词解析

接下来还是来点《EXE》的内容，继续讲解游戏中的一些术语。

PET

不要以为PET就是宠物哦，PET是“个人情报携带末端”的英文缩写！NAVI是通过PET来进行工作的。根据PET的机能扩充，NAVI将可以发挥更为强大的效果。比如，《EXE2》到《EXE3》的进化中，PET有了个性化的功能，反正PET是NAVI正常运转不可缺少的重要物品，同时也是操控者与NAVI的一个沟通桥梁。再者，操控者在杀毒时(战斗中)也必须用PET才能给NAVI输送战斗芯片，由此可见PET的重要性不可忽视。

病毒(ウイルス)

ウイルス是一个英文的外来语，其实就是病毒(Virus)的意思。游戏中在网络中的敌人其实就是病毒。在网络越黑暗的地方病毒就越是强大。现实生活中也是这样，越是乱来的网站病毒就越多越强，所以大家要注意上网习惯哦。(笑)说到底，其实病毒也是程序的一种，而NAVI也是程序，所以说，其实NAVI和病毒没有相当明确的界限，当你服务于人，那么就是一个优良的NAVI，如果你去搞破坏，那么你就是病毒！在《EXE2》中，伊集院炎山(布鲁斯的操控者)这样说过：“我要把你的NAVI——ROCKMAN，不对，我要把哥斯巴鲁的病毒——ROCKMAN，给消灭掉！”由此可见，NAVI和病毒在一定条件下是可以转换的。

芯片(チップ)

チップ的英文是CHIP，也就是芯片的意思。游戏中的芯片分成两种，一种叫做バトルチップ，称为战斗芯片，还有一种是サブチップ，我们叫做辅助芯片。战斗芯片的重要性我就不说了，玩过游戏的都知道，它其实就是病毒身上的主攻击芯片，战斗中，只要让PET读出战斗芯片的数据，传送给NAVI，NAVI就可以使用和病毒相同的攻击，因为是读出数据，所以使用后芯片不会消失。辅助芯片则不同于战斗芯片，虽说叫芯片，不过归结到底仍然是一种程序。当它发挥作用时，它自身将与被使用者同化。比如恢复HP的辅助芯片用完后，这个程序就成为了ROCKMAN的一部分了。



▲光热斗手上的便是“PET”。

文 御影丽佳 编 海文

Vol.16



超级机器人大战专区

DC的遗产——DGG系列

说到曾伽和艾尔萨姆，那可是在"《机战ALPHA》系列"和"《机战OG》系列"中有着超高人气的角色，他们的机体大曾伽和龙卷也凭借自身的高性能和合体攻击令玩者过目难忘；而在最新发售的PS2版《第三次机战ALPHA》中，超级系男主人公トウマ及其专用座机雷凤也有着不俗的表现。想了解一下关于他们的机体的一些内幕消息吗？那就赶快进入今天的机战专区吧！

"ダイナミック·ゼネラル·ガーディアン系列"，简称"DGG系列"，一共有4机，开发者为机器人工学权威DC总帅ビアン博士和他的手下ミナキ博士。ビアン博士预见到未来地球圈将要发生的动乱，所以为曾伽和艾尔萨姆量身定做了DGG1号机大曾伽和2号机大龙卷。而3号机雷凤的制造目的比较特殊，下面在具体介绍它时再具体说明。4号机现在仍然没有任何情报。（注：由于OG系列和PS2系列的某些设定冲突，所以下文的介绍会把两个版本的设定分开说明）

DGG-XAM01 大曾伽

ダイナミック·ゼネラル·ガーディアン1号机，机体编号DGG-XAM01。曾伽取每个词的前一个字，把本机取名为大曾伽。本机为曾伽的专用机，搭载了DML系统（DIRECT MOTION LINK），使得驾驶员可以做到人机一体，适合接近战使用。在"OG系列"中，曾伽是在为了保护迪斯拉研究所而与佐连进行战斗，古轮加斯特三式大破的情况下换乘本机。而在"ALPHA系列"中则是在掩护ALPHA NUMBERS突入宇宙时古轮加斯特三式被库库露击破，换乘本机。本机作为DGG系列的1号机，带有强烈的DC风格。本机的原配武器有飞拳，肩部火焰，守护者之剑，但是需要注意的是这些武器其实已经被迪斯拉研究所改了名字，作为DC象征的クロスマッシャー和ディバインアーム被改成了古伦风格的肩部火焰和守护者之剑，要是ビアン博士知道这事肯定被气死。虽然有这么强的原配武器，但由于曾伽个性顽固，所以他拒绝修复在初战中损坏的原配武器，而只是使用他的招牌武器——斩舰刀。虽然这部机由于曾伽而闻名，但是他的这种做法也多少违背了ビアン博士的本意。





驾驶员曾伽·宗伯鲁特，"OG系列"为地球联邦军教导团的一员，擅长剑术，流派是示现流。性格坚强但是有点顽固。在"ALPHA系列"中他则是作为地下冬眠设施的军事负责人与索菲亚博士长眠在那里，《ALPHA外传》中重新出山。招牌武器就是那把斩舰刀。



DGG-XAM02 龙卷

ダイナミック·ゼネラル·ガーディアン2号机，机体编号DGG-XAM02。艾尔萨姆将其取名为自己爱马的名字——龙卷。本机是ビ

アン博士专门为艾尔萨姆开发的，而且追加了变形机能。如果说1号机还带有强烈的DC风格的话，那么本机就来了个180度转弯，简直看不出这是ビアン博士的东西了。本机的骨架和1号机基本一样，只是肩部多了フェルゼ·ラート，这样使得机体可以在陆上战中进行高速移动。主要武器是两门被称作ランツェ·カノーネ的长管大出力BEAM CANNON。本机出场设定“ALPHA系列”和“OG系列”基本一致，都是迪斯拉研究所受到攻击，艾尔萨姆为了援护孤军作战的曾伽驾驶本机出场。在游戏中1号、2号机有一招威力巨大的合体技——斩舰刀·逸骑刀闪，相信所有玩家对此都印象深刻。





驾驶员艾尔萨姆，出身于名门布兰施泰因家（弟弟就是R-2的驾驶员莱迪斯），天才的PT驾驶员，料理技术也是一流，最喜欢的东西是自己的爱马龙卷。性格冷静沉稳，并且非常有大局观。在艾鲁比斯事件中他失去了妻子，于是便改名为雷策尔，抛弃了自己布兰施泰因家的身份。



DGG-XAM03 雷凤

ダイナミック·ゼネラル·ガーディアン3号机，机体编号DGG-XAM03。本机由于其搭载的LIOH系统所以得名雷凤。这里要详细说明一下本机的来历：本机是DC所属，ビアン博士的手下ミナキ博士开发而成的。本机的开发目的很单纯，本机可以说是ミナキ博士为了出机器人工学研究协会将他开除出会的那口恶气而制造的机体。这一点与为了预防地球圈的战乱而生的1号、2号机完全不同。机体搭载了LIOH系统（Lead Innovation Organic Harmony），这个系统非常不人道，其作用是将驾驶员的所有潜力发挥出来，而代价就是燃烧驾驶员的生命，而且在此系统充分发挥其效能的时候驾驶员还会狂暴化，变得敌我不分。在游戏中第十话这个系统就被强行去掉了。本机极端强调出力，武器以格斗尤其是以腿技为主。另外，本机在改进的过程中也得到了曾伽的帮助。





驾驶员トウマ。普通人一个，和其他主角不同的是他完全没有任何特殊能力，完全是靠自己的勇气一步一步在战斗中成长起来的。正义感极强，并且非常热血。他在市区受到帝国监察军攻击的时候乘上雷凤，并开始战斗。



花　絮

总的来说，DGG这个系列是很有魅力的，尤其是人气超高的曾伽和艾尔萨姆各自专用的1号、2号机。但是单从设定方面来说这个系列还有很多不足的地方，2号机的设定感觉是为了和1号机配合而硬凑起来的，值得修改的地方还有不少。最后来KUSO几句，个人感觉这ビアン博士和ミナキ博士对中国的人民英雄还真是情有独钟啊，曾伽的日语发音和张嘎很接近，所以1号机就是小兵张嘎，2号机拿了两把大枪并且擅长游击战，明显就是双枪李向阳，3号机干脆直接就叫雷锋了，在笔者看来，这4号机估计是王成同志了，武器就是那重力打桩机……最后再付送笔者一个朋友改的4格漫画，但求大家一乐。



文 NW恶魔城 水神修 编 LIKY

吸血鬼之馆

拿到本辑《掌机王SP》时，相信不少玩友已经进入到《苍月》的深度研究阶段，而八月以来一直被离奇事件困扰的笔者未能及时拿到游戏，错过了写评测骗稿费的黄金时期。本辑为大家准备了一篇《月之轮回》玩家传记，此君极其特别，以至于笔者根本找不到下一个该写谁……

吸血鬼猎人传

猎人档案

常用网络ID： rfv

最近的绰号： 虐魔人

擅长作品：《恶魔城 月之轮回》

为《月轮》设计的台词：1.骷髅为什么有十九种虐法；2.世界上总有一半人不理解另一半人的快乐；3.很多年之后，我有个绰号叫虐魔人。

"这是一个最惊世骇俗的故事，rfv在探索《月轮》的两大秘密：虐待怪物和灵异现象。我想rfv会使你入迷。rfv也许还会使你感到震惊。rfv甚至还会使你感到恐怖……"

神秘的rfv君最早出现于模拟器网站Romman的论坛上，如今国内几乎所有的《恶魔城》论坛上都能找到rfv的踪迹，他是笔者所知的最特别的《恶魔城》玩家。其首篇《月轮》研究即以冗长繁杂的情感强烈如现场解说般的叙述著称，这种令人过目难忘的独特风格延续至今，成为一种恶趣味意识形态的象征。在所有的字里行间，rfv无不透露出对《月轮》超乎寻常的狂热，其词典里"月轮"即是神作的代名词，"rfv"则是全宇宙间惟一接触到月轮全部奥秘的先知。



rfv玩《月轮》最大的乐趣是不断用各种不同的方法干掉怪物，并截取图片作为给其他玩家猜测死因的提示，不断虐杀，不断解答，周而复始。(案例接近120起，并稳定增长)在这一触目惊心的历程中，《月轮》里出现了一位基督——骷髅赛跑冠军，它无言地承受着来自rfv绝大多数的实验项目，而正义执着的内森俨然已经加入了Snake、Radin等虚伪的施虐者行列。由此笔者时常想起《阿甘正传》，心里默默地喊到："Run！Skeleton，Run！rfv！"大概也有这句台词，只是心态不大相同。"不知持续了多久"(人们经常这么描述屠杀事件)，rfv开始转向对各种特殊现象的研究，而骷髅基督并未被冷落，显而易见，只是失去了继续虐待的价值。



rfv最近在研究如何踩在怪物身上，不知道下面又会研究什么，他因此快乐地孤独着，没有太多人关注他的行为。网络上的rfv性格直率开朗，而对于他的现实状况，却极少有人了解。笔者更愿意相信rfv不存在于现实，只是网络世界里一种觉醒的意识，一种定期发作永不磨灭的病毒……"rfv是种很玄的东西，如影随行。无声又无息，出没在城里……"(王菲《我愿意》)

《月轮》深度研究——克隆牛的进攻

背景简介：斗技场米诺陶斯房间不S/L无伤通过，武器限定为鞭子，这是rfv狂人宣称的第一个不可完成的任务。事件发生在半年多以前，在黑曜有位站友提出如何破解上面的难题，rfv君对SL通过大致做出如下表述："完全是可以这样的，但是它的技术性可以说是很高的，一般人恐怕不行，这个世界上估计只有我和神户那帮人才能做到。"当笔者提出不S/L也能通过时，rfv对不可能性做出了大段论证。一天之后，笔者给出了一段VBA录像，追加Vampire killer模式40级锁定、裸奔（无装备）这两个条件……rfv遂以迅雷不及掩耳之势改变了态度。

方法讲解：房间中共有6只米诺陶斯，HP为410，攻击方式为自身移动的同时放地波，每击硬直期间仅能击一鞭。Vampire killer模式的40级攻击力为490，对米诺陶每击伤害为33。基本思路是打游击战，各个击破，尽可能与单体周旋，始终避免被左右包抄。技巧在于利用攻击同时移动的特点引诱米诺陶使其站位重合、攻击同步，造成客观上的数量减少，提高安全系数和战斗速度。具体操作为利用普通跳跃和高跳的组合，撞到房间的天顶后落到两只米诺陶斯之间。

关键点：在右侧的第四只米诺陶斯行至背景木门位置时跳到其面前引诱攻击，未落地顺势高跳，到它的身后，继续奔跑使它在屏幕中消失，这样它半天都不会再转过身向左侧移动，否则打左侧的两只时会非常麻烦。


▲在两头牛动作一致的时候跳到中间。


▲接下来它们会同时攻击，用高跳撞顶躲避。


▲于是两头牛重合在了一起。


▲要跳到图中的高度才能成功。

IGA坦承NDS是2D游戏的最后堡垒

GDC开幕之前官方媒体采访了"《恶魔城》系列"制作人IGA(五十岚)，访谈中IGA对其制作人生涯以及2D游戏的境况作了简要的阐述，IGA还透露他仰慕的制作人是同社的小岛以及N社的宫本茂，自己还开发并编剧过PCE上获得大卖的Konami神作《心跳回忆》（初代）等等，下面摘录部分内容。

Gamasutra：是什么让DS版《恶魔城》的人设转向更为单纯化的动画风格？

KI：GBA上的《晓月》获得了不错的评价，但是从经营角度来说它并没有获得大卖。我分析了这一矛盾的结果，从而注意到《恶魔城》玩家的年龄比GBA的普通玩家要大一些。就像PS2《恶魔城》一样，《恶魔城》玩家的年纪越来越大。因此FANS群是有减无增。而NDS硬件上具备了大量潜在而充满乐趣的游戏要素，比如触摸屏，我认为它可能对年轻玩家更有吸引力。我觉得这一平台是本系列的当然之选，并且想通过改变人设的风格来更好地吸引年轻玩家。

Gamasutra：你认为2D动作游戏市场是否正逐渐萎缩？在家用主机上我们还能见到那种游戏吗？还是只会出现在掌机？

KI：说实话，我认为即使2D（游戏）只会在掌机上登陆，但也远远不止只出在DS上。就我个人而言，我想抓住在任何主机上开发2D游戏的机会，甚至是在PSP上，但那些机会已变得越来越少。我觉得DS似乎是2D游戏的最后堡垒。因此如果我们在这款DS作品上能获得年轻玩家的支持，并且向他们证明2D游戏是有趣而物有所值的，也许此后我们会增加此类游戏的开发。



最后我想请关心这一问题的玩家们向他们的孩子们传导2D游戏，那样的话我们也许能够齐心协力共同为此类游戏创造一个光辉的未来。

文 ENDLESS 工作室 YOURDOOM 编 马修



换个角度看口袋妖怪

大家好，我就是天才YOURDOOM。大家玩口袋是否已经超过1/20个世纪？能把口袋妖怪的1号到386号倒背如流了吗？不说别的了，看看喜欢《口袋妖怪》的你是否曾经这样看过口袋妖怪吧

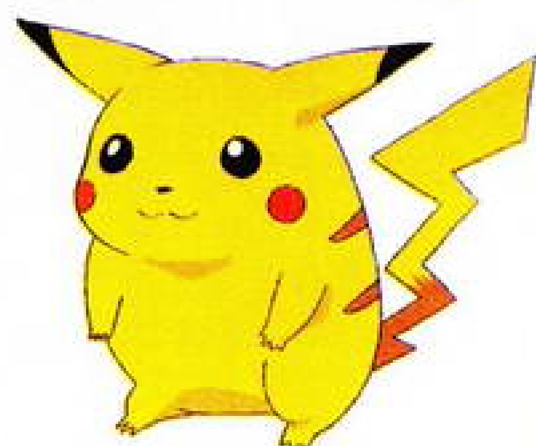
精灵中心

大家看到精灵中心的第一个反应就是觉得很亲切吧？进出不下万次的你是否想过精灵中心为什么所有的服务都是免费的？在精灵中心，玩家不仅可以免费吃饭睡觉，还可以让所有精灵痊愈，可以传送精灵，在2楼还可以和朋友联机对战、交换宠物（如果神游加油站也是如此就好了）。在这样周到而且免费的服务下，玩家会有家一般感觉，可想而知精灵中心的经费一定超级高，可是为什么精灵中心多年来依旧不倒呢？笔者认为有这么三种可能：

1.游戏中的社会已经发展到物质精神都极大丰富、按需所取的理想阶段。不过这样的说法显然靠不住脚，就凭你在商店门口犹豫着要不要买精灵球就看出来了。

2.其经费由某个大公司赞助。当你走进精灵中心时，你能看到超多的任天堂的广告和索尼无比巨大的PSP（后者应该不可能吧？任天堂才没有那样的气度帮敌人作广告的），你就必须意识到你在做梦。由于不存在任何广告之类的东西，所以应该也是不成立的。

3.由税收支撑。这种说法应该是最合理的吧？不过因此而培养了一大堆整天无所事事的NPC，他们应该是整天在精灵中心混饭吃的，但愿那个国家财政赤字不会太高……（广告时间：日本超人气巨星宇多田光拿着《口袋妖怪 珍珠·钻石》玩得不亦乐乎，形象全无。）



精灵对战

全世界普及的竞技项目。不管是青蛙恐龙、帅哥美女，也不管是还没有长牙的小孩和已经没有牙的老人，都在某个地方东张西望地寻找训练家。所谓什么山水养育出什么样的人，一大堆NPC也是BT得莫名其妙。有跑到森林采蘑菇的BT白领，有在废弃的船里游泳的BT小孩，有为了提高综合国力而终日闭门不出等待挑战的馆主和四天王，有为了某某神兽而奔波一世的BT团队……真是应有尽有，无所不有。更恐怖的是不管男女老少都始终贪婪地盯着主角的钱包不放，果然是够BT！

说到对战的战利品——钱，更是赤裸裸地说明了“精灵对战”实际是光天化日下抢劫的代名词，此等龌龊也难怪任天堂不好意思展示给众玩家们。胜利了固然不错，可是万一失败也只能眼前一黑或一片空白，让我们意识到主角的心理素质如此之差，丢了一半的钱也让我们感慨老天总是那么不公平……

PM的进化繁殖

由现代生物进化理论可以知道：种群是生物进化的单位，突变和基因重组产生进化的原材料，自然选择决定了生物进化的方向，隔离导致物种形成。（详见《高中生物》第二册，现可以向YOURDOOM订购，本广告长期有效……）由口袋妖怪带给我们的是全新的进化理论，只要累积经验值、道具、友情甚至通信便可进化，看来知蚊香蝌蚪进化到蚊香王也不再是不完全变态，而绿毛虫进化到巴大蝴亦不是完全变态。（台下那位不要想歪了，此变态非彼变态也！）

最让人迷惑不解的是交换精灵导致的进化原理是什么呢？说到繁殖，众所周知口袋妖怪的繁殖都是靠生蛋。如果你还有一点生物常识就会发现，口袋妖怪世界除了人以外就没有其他的胎生动物了——千万不要被口袋妖怪所误导，认为鸭嘴兽如同可达鸭一般是生蛋的，认为袋鼠也和袋龙一样。至于牛奶坦克这种明显的哺乳动物竟然也会下蛋，昆虫也是生蛋而不是卵，真是……

关于神兽不能繁殖问题，我们也只能用“不食人间烟火”来解释，无性别尚可以体谅，至于有性别的神兽，比如拉迪亚斯和阿迪奥斯，你该不会想让它们乱伦吧？但愿神兽不会如同新疆虎一般永远消失。（你说动画片里的露琪亚母子？游戏和动画片的一点冲突应该是可以原谅的。）

PM 拟神化

口袋妖怪在 FANS 的心中应该是如神一般神圣不可侵犯吧？可是这里指的拟神化不是指这个而是任天堂将其渲染为神的举动。虽然口袋妖怪的字面意思是超小超可爱的宠物，但在游戏动漫中给人的感觉的确如神一般，而且此种趋势不可遏制且一直在发扬光大！你是否因“求雨”“打雷”等招数而震撼不已？你是否仍记得“波导之力在我这里”？惊讶于口袋妖怪那超级 BT 的破坏力？单从改变天气这一方面来说，就如同中国神话的雷公电母和外国的太阳神阿波罗了，口袋妖怪的能力竟强到能够改变天气！猛烈的阳光、肆虐的沙暴、倾盆的大雨、激烈的冰雹……无形之中口袋妖怪亦成了神。渲染从未停止，在烧毁的塔中诞生的三神兽水君、炎帝、雷皇和创造者凤凰，还有在广阔的冰原上激战的三神鸟和调停者露琪亚，极地上空的裂空神龙和迪奥希斯，拥有大地力量的古拉顿，还有海皇牙等等众多神兽，无不给人以神一般的尊严！





PM 和人的食物问题

细心一点的人都看得出，无论是游戏还是动画片都在忌讳这个问题。而这也让我们认识到任天堂所创造出来的世界竟是那么脆弱和不现实。在被收服的 PM 们高兴地吃着特制的食物时，我们更关心的是野外生物的食物来源。动物有食肉和食草之分，可是这个“肉”从哪里来？由此我们看到了可爱的 PM 背后那残酷无情的弱肉强食，也知道了所谓的对 PM 的爱是建立在对 PM 的捕食上的，因为人体所需的糖类脂肪蛋白质不是靠吃素就能满足的。令人关注的是神兽裂空神龙仅仅靠空气和水就活了那么久？这一原理目前中日美等各国的科学家们正致力研究，相信不久的将来人类就可以不用吃饭了！（更多信息请关注每天中午的《*闻 30 分》。）

换个角度看口袋妖怪的世界，你会发现许多奇妙的地方，虽然也存在一些不合理之处，但我们是依然永远支持口袋妖怪！让我们一起期待超强大作《口袋妖怪 珍珠 · 钻石》的消息和发售吧！顺便提一下，台下那位女士不要只是兴奋地看着 YOURDOOM 都忘了听内容了；还有那个 FAN，听到“珍珠”、“ 钻石”的时候不必贪婪地流口水吧？听完 YOURDOOM 大师的精彩演说，大家对口袋妖怪是否有了新的看法？现在请 YOURDOOM 大师在掌声中低调而华丽地退场！（在会场的遗憾声和赞叹声中，YOURDOOM 绅士般离去……）

牧场生活

Vol.23

《牧场物语》NDS版精灵篇（一）

与前作相比，辅助主角进行牧场各类工作的小精灵从7个变为84名，工作种类更多，分类更细致，近期，我们将为大家详细讲解各组精灵的工作情况。



救出的精灵（除了守谷人）均在精灵之家报道，如果要邀请精灵帮忙必须先前往精灵之家，向掌柜ガッツ预约。当然，不是免费的，雇佣金为精灵金币（メダル）。

环行的柜台上坐着七色精灵的布偶，在该种精灵未救出之前，这些布偶仅提醒玩家：该小队尚无队员回归。任意一名队员回归后，它将在柜台后来回走动。40名以上的成员回归后将增加内室，也就是上方的楼梯。不过主角是无法进入柜台里的，如何与之交流增加好感度呢？有两种方法：一是雇佣他们来牧场工作，可在它们工作中进行对话与送礼；二是通过这些布偶，每种颜色的布偶均联系着对应小队的各名队员的心灵哦。



当空手与布偶对话时，只会显示该小队队名，如：橙色的显示为しざい集めチーム。然而当主角手持物品与之对话，画面将切换到该组队员的名单：左方为主角当前的持有物及其数量，右方为精灵当前状况。A键选择需要送礼的精灵，十字键决定送礼的个数。与送礼给村民不同，这里礼物的数量越多，好感度变化幅度越大，所以一次最多可以送上99件物品给同一个精灵，如果该物恰好是这名精灵很喜欢的东西，一次便可提升数颗心。不过送礼的次数增加，好感度的增幅还是会打折的（1/3）。



柜台左下角的书是精灵雇佣大全，里面详细介绍了精灵的分类及其雇佣规则。对于日文苦手的玩家来说，这本书形同鸡肋，不过在今后的分类介绍中我们将详细介绍其中内容。需要注意的是，与前作相比，精灵们的偷懒程度大大提升，除了狂风暴雨天不出门，节假日时它们也与其他村民一同放假。那一天，只有我们的主角还在辛勤工作……

回到柜台的正前方，向精灵掌柜提出雇佣的要求吧。当然，前提一要有七小队的精灵已经被救出，前提二有足够的精灵金币メダル。

首先掌柜会要求主角选择帮佣的内容，也就是选定某小队（小队名下方横条为当前熟练度状况），每次只能雇佣一个小队，完成某一类工作。这点与前作大不一样，前作中的7名精灵，我们可以选择3名浇水，3名收获，1名照顾动物，当雇佣工作开始后，主角便可安享生

活；而这次，精灵只能帮忙某一项工作，如帮忙浇水的同时，收获、照顾动物等工作仍然需要主角亲自完成。

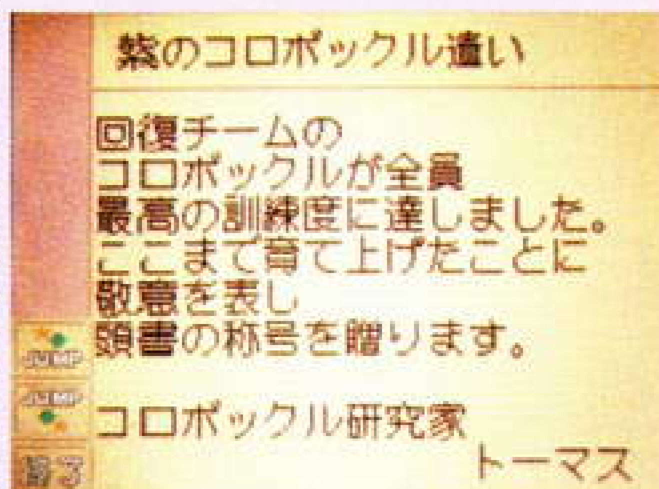
接下来是工作地点的选择。由于这次耕地分布广泛，除了照顾动物的工作固定在主角自宅区域进行，其他队精灵均需要进行工作地点的选择，A键在大地图上标上红色精灵印章，那便是即将工作的地点。在选择地点的同时



掌柜会作出该地点的工作提示：本地有XX可劳作的范围，不过世事难料，各位玩家还是要事先作好规划然后再决定工作地点。注意，钓鱼与恢复小队每次只能在一张地图上工作。

最后一步是决定工作时间：1天、3天与7天。每天的雇佣金按照精灵的熟练度来收取，要注意的是，即使选择了7天，雇佣金也不会打折。当然，如果提前解雇精灵，雇佣金会按比例退还。

精灵的雇佣提供事先预约，但只能预约一次。本作支持连续工作，即某小队已经在工作状态，可继续预约下一轮工作仍由该队进行。当某小队精灵的熟练度全部达到最高后，主角还会获得该小队精灵使者的称号哦。



▲收到的恭贺信一封。

爱情事件

フレン（弗伦）

爱情度 0～9999（黑心）

时间：火曜日以外晴天PM11：30-12：00

地点：发掘现场

事件概要：阴森的矿场里，半夜还会有人在里面？我们的主角和弗伦偏偏在这里相遇了。千万不要轻易靠近（近ずく），否则会被弗伦暴打一顿。让她看清你的模样吧（ばらく样子を见る），这样一来不会被误解为色狼，也可以制造一个增加好感度的机会：送她回家（送っていこうか）。（事后好感+3000）

爱情度 10000～19999（紫心）

时间：火曜日以外雨天PM1：00－3：00

地点：宿屋

事件概要：弗伦雨天有去宿屋休息的习惯，不过这一天，恰好宿屋没有食材，露阿姨也很烦恼这事。难道别处也没有？（他のところには无いの？）主角带着弗伦去了酒吧，酒足饭饱，感谢之余，弗伦爱情度自然+3000。

爱情度 20000～39999（蓝～绿色心）

时间：火曜日以外晴天PM11：20－12：00

地点：矿场外

事件概要：又是一个月明星稀的晴天，不过此时已经是半夜了。主角闲逛至帐篷外，教授与弗伦正在研究一张藏宝图。身强力壮的主角不要错过这次机会，与弗伦一起探险吧（探す），在这次探险中，不仅爱情度+3000，而且重要的场所——温泉也会一并被发现。如果各位玩家不小心错过了这次事件，就得等结婚生子后才能得到温泉了。

爱情度 40000～65535（黄色心以上）

时间：火曜日以外晴天AM10：30－15：00

地点：发掘现场

事件概要：主角在矿场外正巧听见了弗伦的自言自语，不过还是被弗伦发现了行踪。就说一句善意的谎言来顾全少女羞涩的心情吧：（刚到这里（今，来たばかり）。）事件完成，爱情度+3000，也完成了所有的爱情事件，大床OK，女神OK之后便大胆求婚吧。不过友情提示，弗伦的烹调水平可是卡莲还要……新妇做羹汤还是改成新夫做羹汤吧。



文 天运の探求者 编 LIKY

METROID PLANET

《银河战士》系列作品赏析

——银河战士 零点任务

机　种	GBA	容　量	64Mb
发售日	2004年2月9日（美版）/2004年4月19日（欧版）/2005年5月27日（日版）2005年7月（中文版）		

火热的7月，随着iDS在中国大陆的上市，中文版GBA游戏《密特罗德 零点任务》（也就是《银河战士 零点任务》）也同期上市了。虽然该游戏早已推出过美版、日版和欧版，而且国内的汉化小组也将之汉化过，很多玩家都已经玩过，不过官方中文版怎么说都有特别的意义，大家不想再次体验一下这款经典作品吗？本来按照计划，这次的内容应该是关于《融合》的评析的，不过为了庆祝中文行货版《零点任务》的发售，这次先来谈谈《零点任务》吧。

2002年末在GBA上推出的《银河战士 融合》获得了很大的成功，广大玩家都给予了高度评价，甚至有权威游戏网站将之评为2002年度最佳GBA游戏。这些赞誉之声无疑给了任天堂开发团队很大的鼓舞，使他们认识到，在如今游戏娱乐趋于休闲化的大潮下，硬派的女英雄萨姆斯仍然具有不同凡响的号召力。于是，



在2003年E3大展上任天堂正式宣布，要在GBA上再出一款《银河战士》作品——这就是《银河战士 零点任务》。

本作是对初代FC版《银河战士》的复刻，然而这却绝对不是简单的移植。游戏利用GBA的强大机能对原有内容进行了大幅度的强化，加入了地图等全新的要素，单从画面、音乐等外在表现上来看，你几乎完全看不出十多年前那个古老游戏的一点点影子。以《融合》为基础，《零点任务》将游戏的可观赏性又提高了一个层次，色彩运用比《融合》更加鲜艳养眼，萨姆斯在跳跃的时候有残像，开枪时能够在身上看到反光，为了交待情节还加入了过场动画，虽然不是很多，但都十分渲染气氛，相信都多玩家都对Kraid和Ridley两大BOSS的出场留有深刻的印象。

《零点任务》的这次复刻还对初代在情节上进行了补完和修正，在时间线上与后来的《超级银河战士》做了一定的衔接，根据《超级银河战士》重新设计了地图，增加了新的区域（与CAPCOM在NGC上重制《RE BIO》的做法颇为类似）。FC版中虽然萨姆斯的敌人是宇宙海盗，但宇宙海盗的存在感极为薄弱，通篇中只有三个BOSS露面（好像也是仅有的三个宇宙海盗），完全体现不出宇宙海盗作为一个与银河联

邦对抗的邪恶势力的强大。于是在本作中对这一不足之处进行了“补完”，将宇宙海盗的戏份大大强化。新增加的情节中萨姆斯的飞船被宇宙海盗击落，能力全失，她不得不潜入海盗的主飞船，利用仅存的自卫手枪与众多凶恶的海盗周旋。这一部分游戏内容可以说是本作的最大亮点，玩法与系列传统迥异，萨姆斯变成了女版的Snake，要小心谨慎地行动，躲避敌人与探照灯，一旦被发现就与《潜龙谍影》一样进入了“危险模式”，遭到宇宙海盗的疯狂追击，必须找到合适的隐蔽地点才能回复到“潜入模式”。(由此看来，《潜龙谍影》的影响还真是大啊，顺便一提，NGC上的《塞尔达传说 风之杖》里也有类似情节)

游戏的系统应该说是集系列之大成，将始祖版的系统全面升级，综合了《超级银河战士》和《银河战士 融合》两者的优点。萨姆斯的能力可以说是除《超级银河战士》外最强的：三种战斗服，四种能量枪，超级导弹也和《超级银河战士》一样与导弹分开了，而且还新增加了在《银河战士PRIME》中才有的加速球能力。本作还改进了《融合》中一些遭人垢病的缺点，不再有大量的过场对话，只是在地图上简单地标注目的地来提示行动路线，既不至于让玩家毫无头绪，也不至于减弱玩家探索的乐趣；不再用“安全锁”来生硬地分隔游戏区域，而是用不同武器才能打开的门和能力限定来限制游戏者的行动，这无疑比《融合》要来的更高明更巧妙也更自然，整体风格上更加接近超任上的神作《超级银河战士》。游戏中谜题的设计也更加刁钻，即使玩家在《融合》中能够轻松达成100%收集，在《零点任务》中也仍然要大费周章，有些场景考验加速蓄力手法简直到了“变态”的地步（笑），个人感觉甚至不在《融合》隐藏剧情之下。

在通关之后，游戏提供了多种奖励，在Option中可以观看通关画面，或者挑战原始版《银河战士》。最富刺激的就是时间挑战模式了，给很多追求最速通关、最低收集率通关的玩家以展示自己本领的机会。记得任天堂官方网站上刊出的一位日本玩家的记录是28分钟，实在是可怕的成绩啊。

外表的进化，全新要素和情节的加入，《零点任务》可以说是对FC版《银河战士》的一个完美补完，是萨姆斯初次冒险的“真正形态”。不过，如果你曾经玩过始祖版，就会发现本作与原作也存在一些细小的不同，比如FC版的KRAID区域中曾经出现过一个Fake Kraid，而在这次复刻中则把它去掉了。如果是追求“完美复刻”的超级“《银河战士》系列”Fans，会不会有一丝不满呢？

游戏相关的资料	
能量柜	14个
导弹柜	40个
超级导弹柜	15个
强力炸弹柜	9个
区域	BRINSTAR，NORFAIR，KRAID，RIDLEY，TOURIAN，CHOZODIA，MOTHER SHIP，共7个。
BOSS	Sand Worm，Kraid，Imago × 2，Ridley，Mother Brain，Mecha-Ridley，共7个。
能力	变形球，炸弹，强力炸弹，导弹，超级导弹，蓄力枪，冰冻枪，波动枪，加长，等离子枪，高跳，旋转攻击，空间跳跃，强化服，重力服，加速器，力量抓。共17个。
结局数量	8个
难度	★★★☆☆
综合评价	★★★★☆

文 雷伊

逆转剧场

VOL.22

《逆转裁判 新生的逆转》发售在即，本作的三位制作人最近接受了日本媒体的采访。其中"《逆转》生父"巧舟先生大家都已经非常熟悉了，本次他依然继续负责新作的企划、剧本撰写以及导演工作。松川美苗小姐本次接替稻叶敦志负责本作的监制，而涂和也则是接替岩元辰郎担任本作的人设。

《新生的逆转》制作人访谈（上）

在剧本撰写阶段就已加入针对NDS的新想法

——各位开发《新生的逆转》辛苦了，能不能告诉大家一下你们现在的心境?

松川: 正式启动大概是在去年的这个时候吧……

巧: 唉? 有这么靠前吗? 我好像觉得开始撰写剧本已经是去年10月左右的事了。

松川: 最初是想把《逆转裁判》做成专门对应NDS双画面的作品、并只发售海外版的。那是差不多去年7月的事情吧。虽然有的读者可能会觉得，仅仅是增加一章的内容为什么要花去一年的时间，但这段时间里我们所做的还是很多的……（叹息）

巧: 全都投入到游戏中去了。（笑）在制作的时候时间过得真是非常快啊。比如不断修改针对新掌机的企划什么的，因为在NDS上不做点新东西出来是绝对不行的，所以大家都是抱着一种非常新鲜的感觉进行开发工作的。此外，回过头来重新看5年前的作品，又有一种非常怀念的感觉。其实我们制作小组真正开始忙起来还是在进入今年之后，从那开始就感觉时间一瞬间就过去了。以前的事情我都不怎么记得了。

涂: 真的不得了啊。（笑）印象中这次的日程安排非常紧。在这过程中，还要时刻注意不要让"《逆转》系列"的风格走样，不抓住设计和原画整体的风格可是万万不行的。



▲从左到右分别为涂和也、巧舟及松川早苗。

——这次的NDS版，加入了各种各样的新想法吧?

巧: 在刚开始制作的时候，我们就决定不想让玩家觉得类似迷你游戏的东西是从剧情中硬生生冒出来的。因此在剧本撰写阶段，我们就已经决定好了要加入什么、在什么地方加入。所以说，这些想法还是非常充足的，我认为它们会向我们所计算的那样完美地反映出来。

松川: 去年11月份，提交了关于加入利用NDS触控笔机能的新要素的概要书。给巧舟看后他觉得"这很有意思不是吗?"，并决定将其融入到剧本中去。但是在我看到剧本的时候，又将这些迷你游戏的数量进一步增加了。（笑）就是说，游戏的设计方案是考虑到了和剧本之间的平衡性来撰写的。

巧: 这就是这次的重点。企划和剧本是一起完成的。

松川: 所以说即使是5个章节全部玩下来的话，也会感觉到游戏性分布得非常平衡，我认为大家一定会体验到这种利用了触摸屏的新玩法所带来的乐趣。

——确实，第5话中登场的科学搜查是活用了NDS独有的机能呢。

巧: 真正的科学搜查的种类其实还有更多哦。只是如果过分强调犯罪搜查和过于真实化的话，就和《逆转裁判》给人的印象是背道而驰了，所以这次就只加入了"鲁米诺试剂"和"指纹检测"两种。因为毕竟是以"裁判"为主题的游戏，关于搜查方面的东西加入这么点就已经可以了。

松川: 另外，这次还加入了动画哦，这也算是NDS上才出现的要素之一吧。

（待续）

矢张政志



草图 1

软弱无能型

看上去软弱无能，和游戏中矢张大大咧咧的形象相去甚远。



决定稿

草图 2

病入膏肓型

一副被病魔折磨多时的形象，瘦削的脸庞给人以一种非常阴森的感觉。幸好这样的形象没有被采用……



发型和体型和决定稿中的矢张颇有几分相似，但仔细看的话会发现脸有点像猴子……

草图 3

持家男人型

草图 4

大义凛然型

一脸正义感的美青年，如果游戏中的矢张真长这副模样的话，那成步堂应该会省事很多吧。



山野星雄

看上去有些显老，里面的衬衣看上去相当华丽，好像有很有钱的样子？另外，这个草图中山野的头发是真的，并不是实际游戏中的假发。



草图 1

有钱大叔型







草图 2

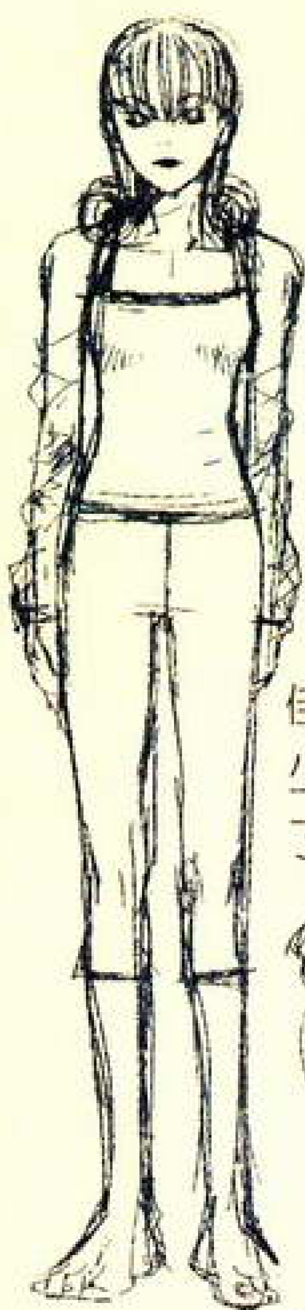
恐怖的三七开

基本上已经是决定稿了，不过眉心中间的黑痣还没有点上，这张图中的头发已经是假发了。



决定稿

高日美佳



22岁的名模高日美佳在游戏中的戏份非常少，刚出场就立即被KO了，实在是可怜。





掌门人SP 大家来做

各位读者拿到这本《掌机王SP》时，已经是秋高气爽的九月了，炎炎夏天和快乐的暑假都将过去，一个新的生活即将开始，而再次"厚"道地加了32页的《掌机王SP》，不知道是否让您满意，请来信、发Email或登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）告诉我们您的看法和意见。

尴尬助人之市井版

马修走大街上虽然不轻易施舍爱心，但有时一些没什么大碍的小忙倒还是乐于助人的，比如有人问路这种事，不过有两次还是比较尴尬。

第一次是春节前在某火车站的路口，见两个MM非常焦急地东张西望——大概是初来乍到找不到路，虽然两个MM长得还算不错，但马修也着急问票的事。不过路过她们时却被叫住了，她们凑过来小声问："大哥，买不买火车票？北京、上海、广州的全有……"以前印象中的票贩子都是鬼头鬼脑的男人，没想到这么漂亮的MM也加入倒票大军了，真是"聚财之地，有风来兮"。



第二次更糟糕，是做完第21辑《掌机王SP》后，去某电子一条街买些DVD影片，买完时由于赶上下班时的高峰，车不好坐，就干脆守株待兔般地在路边等没有载客的的士，车没等来，倒有一个矮个小男人背一个大皮箱向我走来，我本以为他要问路，结果他走近后抬起头看着我，操一口浓重的口音鬼鬼祟祟地低声说："兄弟，买不买DVD？"



打机有点烦

来自云南自称Dr.NMW的玩友寄来打油诗一首。众编不敢独乐，特贴出来与读者共享。

现在打机有点烦，Normal难度都很难。
杂兵个个像小强，BOSS更是如豺狼。
什么招式都难防，手忙脚乱加血忙。
魔法道具都用完，但见BOSS血还长。
数被秒杀心意凉，想把掌机丢一旁
终于等了《掌机王》，技术飞长杀敌狂。

天净沙·任天狗

北京某读者

清晨池塘绿鸭
海边潮水哗啦
公园打闹玩耍
朝阳之下
遛完狗狗回家

笑话

校风严谨的XX中学会举行“掌机比赛大会”？但眼前的报告真真实实、红纸白字地写上了。来围观的男生顿时振奋高呼，但最下面一行又写：“由于本校财政问题，请各位同学自行带自己的掌机参赛……”真不明白，校长葫芦里卖什么药……

很快，比赛的那天到了，我和几个哥们带上心爱的GBA、PSP、NDS等步入了会场。这里分了三个比赛区：GBA区、PSP区、NDS区，各自进入后发现人数不少，人山人海。快到比赛时间了，校长在讲台上致辞：“各位同学，欢迎参加这次比赛，现在由各班的班主任收上自己班所有的掌机。”



“？”台下所有同学皆出问号，无奈交上。之后，校长说了一番惊天地，泣鬼神的话：“为了提高本校的学习效率，保证学习质量，我们要检查你们是否带有妨碍学习的东西进校，想不到今天居然让我满载而归。好了，以后要更加努力学习，这批掌机在毕业后归还！”天啊，校长……

广东 黄景鸿

不会是真的吧？（－_－）

幸好是笑话，不然实在是恐怖啊。

今日做语文卷，又见对联题。上联：荔枝龙眼木瓜，皆是岭南佳果。见了题目，便问同桌——号称“语文专家”的卡比兽（外号）：“皆”字应对什么？此君沉思良久，答曰：“非”字或“是”字。拜谢后，便随手涂鸦出下联：林克卡比库巴 是任天堂明星。希望最终不会被老师874。特来此信以求“正解”，望众拥有“语文达人”称号的小编给出“正解”，好让小弟有应付874之策。

dabenyang

皆的意思是全、都才对，对应的还有“俱”（俱，皆也——《说文》）；因此这句可以这么对成“荔枝龙眼木瓜，皆是岭南佳果。林克卡比库巴，俱为任氏明星。”

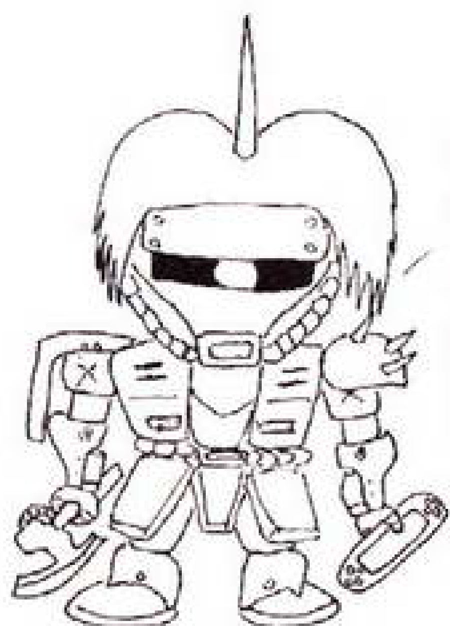
尊敬的编者，你们好，我是你们的忠实读者。现在我有几个问题想麻烦你们。我想知道PSP模拟器NEOCD 0.5版是不是用于PSP1.5版的。另外，哪有PSP破解游戏下载？

忠实的读者 cocolzp

cocolzp玩友问的应该是NEOCD v0.5吧？分别有对应1.5的和对应1.0两个版本的。至于破解游戏的网址，各大论坛的掌机区和掌机论坛的PSP分区都会有破解游戏的发布下载贴。

各位小编好，近来我我在做大事业，为了买NDS而调拨资金；为在买NDS前抽到个机子而拜神；为了看《掌机王SP》而苦等15天……最近玩了GBA上的《SD高达FORCE》觉得扎古的造型和叫声不错，特此加一张BOSS级梦幻扎古的画像，希望笑纳。

浙江 凌建洋



画的马修专用高达的确神似啊。最关键的是你竟然知道他会用PSP做武器，真是料事如神，抽个NDS一定易如反掌了。

没错，不交小编寄语的就用PSP砸头！

（以上回答纯属恶搞，不要模仿。）

某日，课间，我正在SP的战场上飞奔，不料老师突然来到跟前，吓了我一跳。心跳瞬间加速，汗水直流，不料老师羡慕地对我说："这个很好玩，给我玩儿一下行吗？"我当场休克，我的心快碎了。教室一片……沉默。

宁波 徐蒙杰


这样的老师不是很好嘛，蛮通情达理的。


关注，老师玩一下后还给徐玩友了吧？

重温19辑《掌机王SP》，发现小编寄语中，铭风中有一句对《超执刀》的评说有一句"不过竟然不能靠选项重来，害我每次都得用手术刀乱画来让手术快速失败……。"我想问一句，你手下的病患想必痛不欲生吧，这种行径让我想到了开膛手Jack……

深圳 何绵豪


我错了，我反省。

请问PSP和NDS能否像SP一样边充电边玩？

ypc


完全可以，关注我们每辑的硬件报道！





一日，问一同学："E3展，知道吗？"

同学答："知道，知道，不就是那个你们掌机FANS最喜欢的吗？"

我大惊，分不清Namco和Capcom之人竟然知道E3展。

正当惊诧之时，该同学徐徐道："就是那个什么《机器人大战》里主角的新必杀吧？E3斩！"

嗯，有创意，还有东京电玩斩呢！

最近突然玩起了《换装迷宫3》，"《传说》系列"的主角基本上都上了，不过男女主角最强，说变谁就变谁，这不是COSPLAY么？（寒一个先）于是乎，整天在家收衣服，哦，不对，是收集衣服，怎么感觉自己头一次这么女人。（汗！）

南通 王克凡


准确点说，是叫模仿秀，而不叫COSPLAY。


尊重女性、尊重女性……


《换装迷宫3》的服装收集确实很吸引人。

21辑中提到那个抽奖秘技貌似不错哦，不过天马座在哪儿啊？我独自站在操场面对满天星星发问，可它们就不告诉我。怎么办？

吉林 李越超


汗，这条秘技的影响力真不小。我也想试试！


星星不告诉你，你可以问LIKY啊。

近日，做一梦，见前方一人正在大骂："抽奖都是假的！"围观者甚众。突然一阵寒风吹过，"啊！LIKY大大带着众小编来啦！"一瞬，众人皆敬之，惟当事人傻在那里。LIKY冷笑道："不信是吧，看我手段。"话音刚落，只见马修手中的百发百中SP就飞了出去，紧随其后是的是铭风的夺命追魂NDS，不过还是LIKY大大最牛一招——天上天下霹雳无敌PSP直取对方要害，眼看就要打中时，梦醒了……

后悔啊，怎么就没把那么多好东西捡起来呢。

天津 王征


天上天下霹雳无敌PSP，好像越来越多的人惦记我的PSP了。


根据小编形象KUSO的来信还真多呢。


NDS最近好拉风，不说夺命追魂也是魂牵梦萦啊。

以下是本人作的一篇《掌机说》(参考韩愈的《马说》)，如下：

世有横井军平，然后有GB，掌机常在，而横井不常有。故虽有好创意，却辱于庸才之手，枉死于市场之间，不以王道称之。

掌机之王道，在乎于轻便节电也，无知者不知其精髓所在，故胡乱臆造之。是时掌机也，全无王者之风，体硕大，身肥重，才美不外见。且欲玩五时而不可得也，安求能于GB比之。执机而临之，曰："天下无机！"呜呼！其真无机耶？其真不会开发也。

浙江湖州 朱俊杰

这篇文言文比较晦涩哦，大致意思是说"横井军平的GB为掌机确立了轻便节电这样的'王道'标准。但无知的人不知道其精髓所在胡制乱造，导致现在的掌机庞大笨重，完全没有了王者的风范，想玩五个小时都玩不上，怎么能和GB比。"

说起便携与节电，GB在当时与后来的同类掌机相比是非常成功的，不过事物在发展，NDS和PSP虽然比GBA SP大出重出不少，但形成今天双雄并立的局面，还是有其各自存在的理由的。

今天发现了一个秘密，下次抽奖的时候，一定是我第一个中奖，把我照片贴在信封上面！(大家别拦着我，我去照相了……)

山东某读者

我们抽奖的MM可不会被一点点美男计打倒哦，嘿嘿。

要是贴上可爱MM照片，估计会把马修打倒。



吾乃一实实在在的大游戏迷，对游戏真是到了痴迷的程度，初三时，太热衷于游戏导致SP被没收了3次，我差点崩溃。

郑州 秦麒

一年被没收三次仍能全身而退，这台SP也算了得。不过初三这样重要的时期可一定要以学业为重哦！

不久前带GBA到校，不小心带了一盘《星之卡比》。"哇，好可爱，给我玩玩。"被一MM抢去。下午带SP到校，带《瓦里奥制造》。"好爽，借我玩。"又被一兄弟抢去。晚上拿回来时都已经电力全无，外加预定次日订单……可见GBA还正值壮年。

浙江 陈重鼎

陈玩友以自己的悲惨经历提醒了广大GBA玩家不要对GBA失去信心——虽然游戏少了，但拿GBA来和MM套套近乎、和哥们拉拉关系还是很有前途的。(另：《机战J》上市时可要千万记得把自己的GBA藏好，要在这当口被别人借去可真就欲哭无泪了。)

8月13号的流星大家看了吗？当时的我，握紧了双手作祈祷装，心中默念："抽我抽我抽我……"(好奇怪的说法。)哇，又来一颗！"iDS，iDS，iDS……"事后才想到《掌机王SP》送的是NDS！汗啊，难怪没中。最后，不管你们是男是女，是人是妖，我都爱你们！

湖南 李岱

有流星吗？消息闭塞的我啊(捶胸顿足状)！实现自己大好愿望的机会白白溜走了。

李玩友看来对DS主机很有感情哦，换雷伊的话肯定一直念叨："PSP、PSP、PSP……"

LIKY最好快与GF结婚，记得要给我们读者发喜糖啊，不过我看还是发PSP现实，LIKY啊，结婚后可得记得发哦。

上海 章舍舟





现在掌机中有不少XXX的限量版，以下是小弟自己幻想出来的个人限量版，请小编们评价(同志们拍手吧！我们的主角出场咯)。夏亚限量版NDS，该限量版有三大特点：1.耗电速度为普通NDS的3倍；2.运行游戏时的速度为普通NDS的3倍；(你玩《瓦里奥摸摸乐》的话……嘿嘿，你惨了！) 3.由于机器的整体运行速度达到了3倍，因此机器报废的速度也比普通NDS快3倍。

广东 谭耀锋

再带3支触控笔作浮游炮就更完美了。

这个……价格是不是也要3倍?

以3倍的速度玩《瓦里奥摸摸乐》？果然是NEW TYPE的"专用机"！

新的台风"麦莎"来袭，大街上几乎没有了行人，外面不停地下着雨，我都不敢去寄信，怕雨水进到邮筒里，把信都报销了，这该死的鬼天气。话不多说。继续去向上天祈祷——让风暴来得更猛烈些，哦，不是，是适可而止，快停吧！

Rock

说真的，这台风一来，人就只能呆在房间里了。要是再刮断一两根电线停个电什么的可就真能把人给无聊死……不过我们掌机玩家也有我们自己的对策——管你下雨还是停电，有一台GBA就够我乐上半天了，

大家再听到台风预报后记得给自己的爱机充好电啊，到时候连掌机也没电时可不要怪海文没有提醒大家哦！

小编们，你们好，我叫黄仲新。第一次投稿，我是超级游戏迷，更是塞尔达饭。我投的稿是用足足两个月时间吐血研究出来的GBA版《塞尔达传说 众神的三角力量》的BUG秘技……（下略）

jack

这次收到的EMS（全球邮政特快专递）包装内一共有六张光碟。看了一下，的确是很有新意的录像，不愧是花两个月研究出来的。不过录像的画面质量并不是很好，由于最近收到了多份光碟投稿，为了不让大家的心血白费。这里想告诉大家一下，影像的投稿还是尽量不要用光碟寄来，因为图像的质量是十分重要的。大家想要投稿可用邮箱和我们联系，告知我们你想要做的内容后，我们会将具体的要求告知你的。（黄仲新玩家也请用邮箱和我们联系一下。）

前两天去电影院看电影，因为电影还没有开场，我就先坐在位子上玩起了PSP。在玩的时候，我隐约听见后面的两个MM在窃窃私语，其中一个MM轻声对另外一个MM说道："哇，这么大屏幕的文曲星啊。"我不禁寒了一下，马上把机子收了起来，顺便把包里的NDS拿了出来。后面的MM又开始谈论了起来，只听见其中一个MM说道："看！那PDA双屏的呢……"顿时晕倒。

湖北 徐海涛

两位MM真够强的。不知她们看到PS3时会不会大叫"这个打印机好漂亮"哦？

包里装的东西也真够多的……

拿到这辑的《掌机王SP》真是激动啊。先前去了好多次都还没到，焦急。这次里离书摊还有五十米时就一眼看到了《掌机王SP》，我马上飞奔过去，甩出12大元，拿着书左一遍右一边地抚摸（路人：变态），更难得的是这期的赠品也完好的保留着。我激动地对老板说："不错，好样的，这是给你的小费。"于是扔下一角大元，在一声叫骂声中飞似的逃离了现场。嘿嘿！

广西北海 杨建



可以理解你的激动，给小费也是无可厚非，可是这一角钱的小费实在是……很想知道当时卖书老板是什么表情。

一日我把《掌机王》拿回家，正在翻看掌门人时，妹妹跑了进来，看见雷伊的小编形象，就对我说："哥，这不是《神奇宝贝》中火箭队的大BOSS——那只猫老大吗？"我狂晕。

增城市 刘展鹏

火箭队的大BOSS是猫老大吗？

这是说我像猫还是说我像老大？

继续期待大家的意见和建议

《掌机王SP》厚道地再加32页，各位对这辑有什么意见和建议赶快告知小编。还是那句话："《掌机王SP》的成长，离不开各位读者们的支持！"把您的批评和建议发过来吧，让小编们及时发现不足之处以便及时改进。为了让属于你、我和大家的《掌机王SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。请各位掌门人不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。或发Email到pgking@263.net。

也可以直接登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/bbs/）掌机游戏讨论区的意见收集帖直接提出，小编随时欢迎。

《掌机王SP》征稿启事

加了32页，就要加进32页更充实的内容！读者们投来的稿件中不乏优秀之作，不少玩友大有潜力，《掌机王SP》的欢迎各位玩家继续努力踊跃投稿。征稿栏目如下：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、掌上动漫游、专区地带各个专页、封面、热血最强。

投稿要求：

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究，硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。投稿前最好用Email和小编取得联系，大篇幅的稿件尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020

或发Email至pgking@263.net

《掌机王SP》邮购信息

目前有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑、《掌机王SP》第11辑、《掌机王SP》第12辑、《掌机王SP》第13辑、《掌机王SP》第14辑、《掌机王SP》第15辑、《掌机王SP》第16辑、《掌机王SP》第17辑、《掌机王SP》第18辑、《掌机王SP》第19辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第21辑、《掌机王SP》第22辑，定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，也注意地址详细和字迹工整，最好留下自己的联系电话以便于联系。

邮购咨询电话：0931-4867606

小编寄语



马修

〓上辑小编寄语刚说没刮台风，结果截稿两天后就刮起了台风。刮得猛烈啊，从20楼往外看，雨密得简直就像瀑布一样。

〓截稿前被一个MM给埋怨了，说上午看完马修22辑“掌门人SP”中那句“要偷就一起偷”，下午她的GBA和游戏卡就全被偷了……

〓看了《世界之战》，虽然不是想象中的战争片，但也不错，不过结局实在是太出乎意料了……因为是全国第一时间上映，所以电影放映前还有个小小的活动，参与性本不是很高的马修竟然中了一套奖品。





LIKY

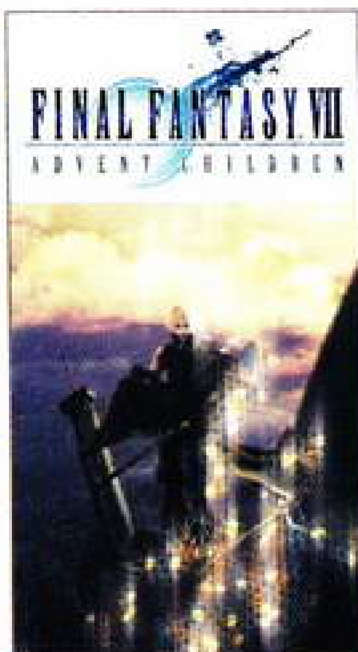
◆开学了，《掌机王SP》也给大家带来一份礼物——再加32页，加量不加价，大家应该更开心了吧。做人要厚道，做书也要“厚”道啊。对于大家的一贯支持，我们一定会给大家带来更丰厚的回报，有什么建议和意见一定记得给我们提出哦。

◆某日下班回家，翻翻钱包，发现没有零钱坐公车（投币2元），于是到超市准备随便买个东西换开，随手拿了一个冰淇淋，掏出一张5元准备付账，没想到计价牌打出的价格让我一阵汗——正好5元，于是我连忙换一张10元的票子递过去，还赶紧加了一句：“找给我零钱吧！”那收银小姐动作麻利地递给我一张5元的整钞，冷冷地说：“没有！”我@#$%^&。出来后，嘴里吃着那冰淇淋都不是个味啊。后来还是去老老实实地买了份报纸换开了，郁闷。



雷伊

■9月份最关注的应该就是《最终幻想Ⅶ 再临之子》了，虽然不是很喜欢里面克劳德的造型，不过蒂法姐姐和尤菲MM的确是比PS的《最终幻想Ⅶ》里漂亮了很多，新登场的三位银发少年的造型也非常酷。雷伊一咬牙订下了豪华限定版，等拿到这套DVD的时候，差不多也快到自己的生日了，权当是送给自己的一份生日礼物吧。



■《露娜 创世纪》真是一款令人失望透顶的游戏，FANS苦苦等待了11年才推出的正统续作竟然是这样一副模样，不免让人心寒。不过话说回来，目前NDS上的RPG也真是太少了，希望这种情况以后能够逐渐改善。



铭风

◆某日来到单位赫然听到熟悉的《恶魔城》场景声，而且此起彼伏——竟然有三人入手了这个游戏！众多隐藏魂，还有N多隐藏人物。我说搞这么多隐藏要素干什么呀，这样我什么时候才能借来玩啊？（旁人：汗，原来是这样……）

◆那个FC纪念版GBM公布的时候我就越看越像FC的手柄，没想到任天堂的广告还真拿这个来做文章啊。



◆《机站J》的画面实在不错，赞一个。那些富有动感的战斗画面实在是让人期待啊。说起来由于GBM的推出，GBA的寿命应该比想像中要长很多啊。期待更多强作登陆GBA。



胧月

●糗事一桩：某周末同雷伊一起乘地铁去某处买游戏，进站时发现地铁就要驶出了。走路较慢的我被残忍地关在了地铁门外，只好硬着头皮等下一班车。自己乘坐的地铁到达目的地后，出站时看见亲切的雷伊还在等我，立刻眼泪花花地感动了一把。

●灵异事件：手机的闹铃突然无故坏掉了，不得不花18元大元买了一只看上去还不错的闹钟。可是，这只钟也太对不起它的外表和我的那节5号电池了——在正规上岗两天以后，闹铃竟然也无故坏掉！这究竟是什么世道啊……

●PSP版的《GGXX》还有1个月就要发售了，看着某编开心的样子，不由羡艳万分：什么时候掌机上能有《灵魂能力》呢？



▲可爱吧？紫枫家宠物的克星哦。

紫枫



◆本辑继续加页，已经增至256页，希望大家看过这本集合了众编心血的《掌机王SP》后会有物超所值的感觉，那就是我们大家最大的欣慰了。

◆这次封面、封底、扉页及目录都做了改版，栏目部分的版式也有不少的改动，希望能让大家有耳目一新的感觉。紫枫也极想知道读者们对此次版式改变的看法，十分热切地期待着各位的回馈。

◆前段日子得闲重温起雪芹先生的《红楼梦》，唏嘘之余，深憾至今仍未完整地看过一遍，改日定要好生读过才好。

◆"陋室空堂，当年笏满床。衰草枯杨，曾为歌舞场。蛛丝儿结满雕梁，绿纱今又糊在蓬窗上。说什么脂正浓、粉正香，如何两鬓又成霜。昨日黄土陇头送白骨，今宵红绡帐底卧鸳鸯"——摘自雪芹先生《红楼梦》中的"《好了歌》注"，虽颓然了些，但偶一直十分喜欢，希望大家不会怪偶胡乱扯这些与游戏不相干的东西才好。



软饼干

★Hi，大家好，我是新来的小编，以后我会主要负责努力向大家介绍欧美游戏的情报，展示欧美游戏的优秀之处，希望大家能够喜欢。

★这辑写了个关于联机游戏的个人体验，让自己想起了很多大学时的快乐时光。一起战斗过得兄弟们如今都已各奔东西，不过好在还偶有联系，不知何年何月能再痛快的联上一回。

★最近看了部美剧《The O.C》，第一季拍得还不错，大家有空的话可以看看。里面的主角们经常拿着GBA或是PS2玩得不亦乐乎，果然是天下玩友皆一家啊！

★PS2版的《WE9》果然好玩，不知少了两个键的PSP版会有怎样的表现，无限期待中。

海文



◆NDS大作《恶魔城 苍月的十字架》素质相当高，属必收作品。无奈海文本月实在是囊中羞涩，在经过一段痛苦的思想斗争后，终于还是放弃了第一时间购入本作的想法。只有暂时拿回GBA上的《晓月圆舞曲》重新操练了。不过看到LIKY玩游戏时，心里那个痒痒啊……决定了，拿了工资立即冲向游戏店！

另：幸好还是忍了没买，否则饿进医院就没机会给各位"寄语"了。(汗)

◆9月份好游戏真不少，除了补《苍月》的课之外，还有《逆转裁判DS》和《机战J》这样的强作，哪一个都不是随便就能打发的游戏。各位仍在上学的同学们可千万要合理安排好自己学习的时间。

◆在LEVEL UP网站上找到了《应援团》的原声歌曲下载，结果就是海文几乎一个星期都处在大脑极度兴奋状态……



大家有什么攻关上的问题，都可发邮件到PGKING@263.net前来询问。发现《掌机王SP》上攻略中的错误也可以来信指出。最近的新游戏十分多，希望大家都攻关顺利。

1.《逆转裁判2》的第2个case中，第一次庭审结束后，春美的心锁已打开，那个叫叶中的女大学生的心锁如何解开？

黑龙江 郝一帆

2.《口袋妖怪·叶绿》中，NO.201号安农全部集齐后（共28种形态），有什么秘密？

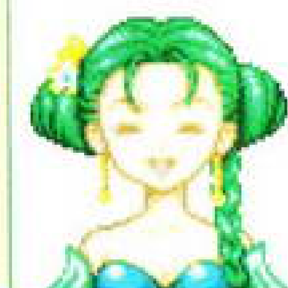
江苏 L·Y·C

《逆转裁判2》的中文版一定吸引了不少人啊。要解开叶中的心锁分别要出示："免许の写真"、"新闻记事2"、"免许の写真"、"叶中未实"。前两个需要在医院内出示律师徽章得到，而最后一个是人物资料。

收集全部安农后没有什么东西，在图鉴里可以察看。

为什么我在矿场不能挖到女神之玉？怎么才知道我钓到了所有的鱼，我想娶女神。

女神之玉必须要在拥有置物棚后才能挖到，如果你还没有就赶快通过电视购物购买一个吧。所有物品全出货和钓到所有的鱼等等都一样，会有专人来通知你，全物品出货女神会出现通知你，钓到所有的鱼扎克会走来通知你的。



各位小编，你们好！《天地之门》真是一款非常不错的游戏，不过小弟在玩到终盘时却遇到了一个很棘手的问题。我现在的剧情是发展到刚从狱法岛救出主人公的老爸，之后的剧情中应该是回西方白虎门。但是我回到白虎门后却没有发生剧情，连总本山的门也是紧闭的，是不是我漏掉了什么剧情没有触发啊，卡在这过不去，我快急死了！

元气少年



从狱法岛回白虎门后，要和总本山附近的白虎门门徒对话，注意有个站在门口右边悬崖上的门徒如果不走到悬崖附近的话是看不到的（视角问题）。和这些门徒全部对话后就会发生剧情，白虎门总本山的大门会自动开启了。



你们好！我从FC时代开始就玩游戏，一直到现在的掌机时代，在这里请问一下，GBA版的《口袋妖怪　绿宝石》中文版做船为什么总死机？请你们告诉我此中的秘密，谢谢！

SHOW4646

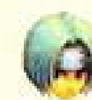


绝对是卡带或中文版的原因，市面上的《绿宝石》中文版应该还没破解出来，也就是说。用卡带的话，面对这个BUG没有办法……其实，就是日文版的《绿宝石》，也有过关丢记录等BUG——应该是老任让FANS不得不买正版的一个小手段。



小编们！GBA版《真·三国无双》中我用赵云，在长坂坡之战中，我开始是往右走的，杀朱灵、救啊斗、终于与刘备合流了，曹操却来K我一顿！他十分厉害，我打不赢他，怎么办？教我！教详细点。多谢！

掌机王SP粉丝s



没有意外的话，刘备会按照你来时的原路撤退，打不过曹操的话你也跟着往回跑吧——沿着原路你可以一次走两格呢，当然路上还得帮刘备清除拦路的杂兵，战斗中尽量用压胜。（关于压胜、辛胜请参照《掌机王SP》14辑）如果实在没法跑，避免不了和曹操战斗，那就不妨一拼，曹操用剑，用C4（BBBA）对他很有效。因为等级低武器不好而实在打不过，那就重打这关吧，一路上只要尽可能地以压胜结束每场战斗，就可以早早地会合刘备，从而避免与曹操的纠缠。



各位小编：

辛苦了。本人在玩《特鲁尼克大冒险Advance3》时看到《掌机王SP》攻略上说打剧情模式的最终BOSS（身边有4条龙的那个）要用到圣域の卷物（踩在上面普通攻击无效），可

是在打这个BOSS之前，哪里才能得到这个卷物啊？如果得不到，那这个BOSS怎么打啊？（俺现在30级了……攻击它才掉5滴血……升级好累……向各位小编请教了。）

来自大连的诸葛小亮

你应该是打到了“特鲁尼克篇”的最终BOSS，圣域的卷物在之前的迷宫中会随机出现，即使没有到手也没有关系，带几个パワーアップの卷物提升攻击力，多带点回复之壶就可跟BOSS硬拼。另外，如果带上“身代わりの杖”就更容易了，将BOSS身边的四条龙变为替身，他们很快就会被BOSS解决掉。



小编们好：

有个关于《甲虫王者》的问题，卡了好久了。请问在新的场地マリソパーク开放后的剧情里，和一个叫ヒトミ的女的对话剧情中需要选择做一连串的选择，该怎么选啊？

SYMTET

这里其实是主角要帮助对“甲虫王者”相关游戏几乎完全不了解的朋友——ヒトミ进行的教学。总共有7个选择，按照3、1、2、4、3、4、1的顺序就可以通过。

顺便说一句，别忘了之后与其进行的一场比赛必须得故意输给她才行哦……



众小编好，小弟有几件事想请教一下：

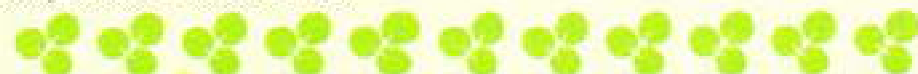
1.请问GBA中是《铸剑物语2》好玩还是《世界传说 换装迷宫2》好玩？

2.小弟喜欢边走路边遇怪（自由走动），战斗是像ACT一样的游戏。请众小编推荐几个游戏。

广州 曾浩维

这两个问题综合起来回答一下吧。你第一个问题中问的两个游戏都符合你第二个问题中所说的风格，整个系列都可去尝试一下。同样的游戏就不多了，《马里奥和路易RPG》也有点这样的意味，你可以去尝试一下。

你第一个问题中的两个游戏相比较的话，《铸剑物语》风格比较清新，人物和敌人比较可爱。而“《世界传说》系列”的系统比较复杂，战斗中角色众多，人物的必杀技也十分丰富。总之各有特点，战斗上还是后者好玩，游戏上本人比较喜欢前者。



请问在《SD高达G世纪DS》中怎样才能得到更强的机体？

wodalf

相信很多玩友在玩《SD高达G世纪DS》时都会有这样的感觉，那就是能够改出高级机体的改造部件总是觉得不够用。但只要能够利用好リ・ガズィ/BWS这台机体的话就可以在一定程度上缓解改造芯片的短缺。

将リ・カズィ分解后可以得到ハイグレードパーツ这块不错的改造部件。再利用グロムリン或ノイエ・ジェル和ハイグレードパーツ组合可以得到α・アジール，再将α・アジール分解就能得到极为珍贵的改造部件サイコフレーム，用リ・ガズィ/BWS和サイコフレーム组合就能得到NT专用的超强机体νガンダム了。

而那些非NT驾驶员的最强机体Ex-Sガンダム同样可以利用リ・ガズィ/BWS来得到，方法为用リ・ガズィ/BWS和ハイザック系变换パーツ组合得到ガンダムMK V，再分解ガンダムMK V就可以得到同样珍贵的改造部件インコム。然后再按照Zガンダム＋インコム＝スペリオルガンダム，スペリオルガンダム＋Iフィールド ＝Ex-Sガンダム的改造方法得到非NT驾驶员的最强机体Ex-Sガンダム了。

交流空间

朋友是磁石吸来的铁片儿、钉子、螺丝帽和小别针，只要愿意，从俗世上的任何尘土里都能吸进来——《朋友》

We are friends！

姓名：孟婷
性别：女　　年龄：12
拥有掌机：GB
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、"《马里奥》系列"、《美丽祭师二人组》、《牧场物语》
地址：北京市劲松5区509楼1门402号
邮编：100021
想说的话：只要努力，就一定可以成功。

姓名：程远　　昵称：维尼熊
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBP、GBC、GBA SP、小神游SP限定版
最喜欢的游戏：没有最喜欢的游戏，属于通吃类型
地址：浙江省杭州市十五家园25幢69号602室
邮编：310003
Email：laolioumang1986@163.com
想说的话：来者不拒，不过女生更好。(啊！别打了，我开玩笑的，我不是流氓！)

姓名：李珂　　昵称：Tiky
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA（蓝）
最喜欢的游戏：《机战》、"《传说》系列"
地址：湖北省武汉市　口区陈家墩小区47栋5单元701室
邮编：430035
QQ：273728112
想说的话：因为游戏，所以快乐。

姓名：刘国光
性别：男　年龄：17
拥有掌机：GB、GBA SP
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《洛克人ZERO》、《黄金太阳》
地址：东莞市樟木头镇刘屋村昌盛大厦C座302
邮编：523626
想说的话：希望喜欢掌机的玩友们都别忘了好好学习，好好游戏啊！希望我早日能得到PSP。

姓名：黄磊　　昵称：天泪
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：中国龙SP
最喜欢的游戏：任氏的一切游戏
地址：福建南平市延平区八一路659号404室
邮编：353000
QQ：298001606
想说的话：喜欢任天堂的人，我愿意成为你们的朋友。

姓名：王超
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
最喜欢的游戏：只要游戏的游戏性好，我就喜欢，特别喜欢《KOF EX2》、"《换装迷宫》系列"
地址：安徽省芜湖市田家炳中学高三（2）班
邮编：241000
想说的话：多人同乐才是游戏的真谛，快来联系我吧！

姓名：蔡文翔　　昵称：菜鸟
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBC、GBA、NDS（被UFO偷了）
最喜欢的游戏："《ZERO》系列"、"《银河战士》系列"
想说的话：唉！NDS（面包）和PSP（水）总会有的。

姓名：赵凌云　　昵称：紫月
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、GBA SP
最喜欢的游戏："《口袋妖怪》系列"、《换装迷宫》、《FF》
地址：云南省个旧市金湖西路69号军队干休所

邮编：661000
想说的话：喜欢游戏的朋友们来吧，我们一起奋斗。

姓名：刘文荣　　昵称：Justice 高达
性别：男　　年龄：13
拥有掌机：GB（卖了）、GBC（卖了）、GBA SP、NDS or iDS（正在考虑）
最喜欢的游戏："《高达》系列"、"《火纹》系列"、"《机战》系列"……
地址：上海市卢湾区瞿溪路904弄4号504室
邮编：200023
QQ：361846653
Email：liuwenrongs@hotmail.com
想说的话：掌机诚可贵，生命价更高！千万别为了买掌机而自己吃苦哦！

姓名：赵淼　　昵称：ATHENA
性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBA（黑）、NDS（银）
最喜欢的游戏：《卡比DS》、《高达DS》、《牧场物语DS》、《机战OG2》等
地址：北京市丰台区右安门玉林小区24楼104号
邮编：100054
想说的话：祝各位编辑工作顺利。

姓名：刘智　　昵称：SUN
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：NDS
最喜欢的游戏：一切有趣好玩的游戏。
地址：北京市通州区梨园砖厂
邮编：101100
想说的话：掌机是我们的生命，让我们热爱生活吧！

姓名：夏志勇　　昵称：火焰纹章
性别：男　　年龄：18
最喜欢的游戏：《勇者斗恶龙》
地址：湖北省大冶市东岳路劲牌有限公司44－7栋1单元102号
邮编：435100
QQ：516672709
Email：yong@tom.com
想说的话：我们这地方远，希望每辑都能早日买到，祝《掌机王SP》越办越好。

姓名：高辉　　昵称：枫
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GBA（被偷）、GBC、GB、PSP
最喜欢的游戏：《恶魔城》、《永恒传说》、《黄金太阳》等
QQ：381689848
想说的话：我要扮成一名江湖大盗，盗玩天下所有掌机。

姓名：曾宇环　　昵称：寰宇
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC、GBP、GBA
最喜欢的游戏：《机战》、《恶魔城》、《口袋妖怪》
地址：广州市晓港西马路7号901室
邮编：510260
想说的话：NDS……嘿。

姓名：曾文健
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP（铂金）
最喜欢的游戏：RPG、《瓦里奥》、《恶魔城》
地址：福建省三明市宁化县龙门新村90号
邮编：365400
QQ：115564346
想说的话：掌机我的最爱，让我们一起努力吧！

姓名：高宇昂　　昵称：啊Cool啦
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GB（卖了）、GBA
最喜欢的游戏：《黄金太阳》、《机战》、《口袋妖怪》、"《洛克人》系列"
地址：广东省江门市新会区沙堆圩镇中心102号
邮编：529147
QQ：344161489
想说的话：精彩游戏，精彩娱乐，精彩欣赏，尽在自己手上！

姓名：刘滨　　昵称：多蒙·卡修
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GB（2个）、GBP、GBA（2个）、GBA SP（3个）
最喜欢的游戏：《机战》、《FE》、《黄金太阳》、《FFTA》、《约束之地》……
地址：江苏省太仓市沙溪镇中荷村4组14号
邮编：215421
想说的话：希望《掌机王SP》的书页数再多一些，让我再多看一些时间。

姓名：程鹏
性别：男　　年龄：11
拥有掌机：GB、GBC、GBA SP
最喜欢的游戏：《超级大战争》、《牧场物语》、《三国无双》、《孔明传》
地址：北京市朝阳区农光南里二号楼1203号
想说的话：让游戏成为我们的乐趣吧。

掌机王自由谈

文 罗纳尔南 编 LIKY

我的联机梦

我买到的第一本《游戏机实用技术》杂志是2002年的9月A，也是就是总第六十二期。记得那一期的“专题企划”是LIKY制作的“GBA联机游戏——联出来的精彩”这一专题。当时已经拥有了GBA的我，被这种玩法深深地吸引了，之前一直单枪匹马驰骋掌机世界的我恨不得立刻找一个同好来并肩作战。然而现实是残酷的，当是上初中的我身边全是些三句不离“星际”、“红警”的“电脑游戏爱好者”，想说动这些人买个掌机来与我并肩作战，简直比登天还难。而且在他们人多势众的影响下，我这个玩掌机的倒成了不折不扣的“另类”。

联机的事情只好作罢，我又过起了单打独斗的游戏生活，虽然孤单了些，倒也是有自得其乐。然而世事难料，不久我二次联机的希望之火又被点燃了，然而这次火焰的“始作俑者”，就是我如今的挚友——阿三。

阿三本来和我是沿着两条平行轨迹前进的人。在我眼里，他惟一与众不同就是他并非“电脑游戏爱好者”中的一员，而是一个整日穿梭于“PS室”的家伙，对《生化危机》、《KOF97》等游戏了如指掌。每每提起，总是口若悬河，一旦开讲他那点破烂战绩总是不绝于人耳。不过这样的“电视游戏爱好者”和那些“电脑迷”们相比，倒也和我这个“掌机爱好者”沾了些亲带了点故。恰巧那个时候我刚刚用GBC代替了GBP。实在禁不住《牧场物语2》的诱惑，掩人耳目地带了几次GBC去学校玩。没想到防不胜防，阿三很快发现了这个小玩意，并且对《牧场》一见倾心，当即要求我借他玩。无奈我当时爱机如命，别说借给他，碰一下的机会都不给。他锲而不舍，一有机会就在我耳边旁敲侧击地提起借机器的事情，我也只能使尽浑身解数来把话题往开引，并且再也不敢带机器去学校了。生活在尔虞我诈中相安无事地捱到了初三暑假。

而事情是在那年的暑假有了巨大转折。当时学校规定，暑假里所有初三学生必须全数参加军训，身为初三学子的我自然是难逃此劫，而且更加巧合的是我分到的那个宿舍全部是本班男生——阿三也在其列。本来我们每天按时训练，安分守己地过着军训生活，也算是相安无事。可是偏偏有一天练军体拳的时候，我这个平时看来并不惹是生非的人却得罪了一个年级上的“小头目”，此人当即就叫嚣着表现出要置我于死地的架势，而向来养尊处优的我（因为个头从小学开始一直很高，所以一直无人敢招惹我，也就从来没打过架）哪里见过这种阵势，立刻便乱了阵脚。眼看他那“身经百战”的铁拳向我挥来之际，我连躲的姿势都做不出来了……不过这一拳并没有落到我的身上，而挥到了一个人的手上——站在我旁边的阿三拦住了这一拳。当时我的心里除了震惊，别无他感，因为我实在无法想象阿三会出手保护我，因为



尽管他身强体壮，可却是出了名的懦弱之人啊。后来那个痞子不肯善罢甘休，在当天晚上来到了我的宿舍，进行经济敲诈，当时宿舍里全是人，可是没有一个敢于出言制止——包括阿三。等到那小子狂妄地搜刮走我的电话卡和钱财之后，还恶狠狠地在阿三脑袋上拍了两下，意思是你小子不是挺见义勇为吗？便扬长而去，我又羞又恼，整个宿舍里长时间鸦雀无声。率先打破沉默的是阿三，他说："对不起，以前我经常遭受他的欺负和敲诈，所以心里有阴影……"不等他说完，我冷冷地看了整个宿舍的人一眼，便走了出去……等到熄灯前我回到宿舍楼前时，只见到楼里面一片狼藉，满地的脸盆、牙刷，我顿时预感到有什么事情发生了……原来阿三向老师揭发了那个痞子的行为，之后又和老师一同找到他替我索要东西。不过那个痞子却发了疯似地攻击阿三，好在老师们个个拳脚矫健，不到5分钟便把那疯子制服了。后来我的电话卡和钱财物归原主，而阿三也光荣挂彩，当然我们成了最好的朋友。

军训归来，我主动奉上《牧场物语2》和那台已经被我淘汰的GBP。不过阿三眼尖，立刻发现GBP那灰暗的画面不堪入目，我只得连哄带骗，才安抚了他。经过军训之后、开学之前那短暂的牧场生活，开学后的阿三成了彻头彻尾的"牧场迷"，整日在我耳边喋喋不休着诸如"羊圈如何建造？""西瓜种下可以收几次？"之类的问题，最终不胜其烦的我不得不交出自己那本赖以发家致富的"《牧场2》完全攻略+彻底研究"才得以解脱。自此以后，阿三的牧场生活变得风调雨顺，和我的友谊也是愈发地"铁"了。某个双休日，我俩正在漫无目的地瞎逛，他说掌机能不能再借一段时间。我看他中毒那么深，也没有还的意思了，就顺水推舟劝他索性买下来得了。他也正有此意，于是不假思索地答应了，最终以222元的价格被他分期付款买了下来。而当时正值GBA热卖，我也早就按捺不住诱惑了。这222元就成了我邮购GBA资金的一部分。

邮购了GBA之后，一直没有买到卡。直到在一本游戏杂志上发现了本市一个游戏小店的地址后，风风火火地赶到了那里，买了一盘向往已久的《KOF EX》。阿三当时也给了我50块钱，让我帮忙捎带个GB外接电源来节省那巨大的电池开销。外接电源很便宜，50元还绰绰有余，可是那店里的一条"GB万用对战线"却让



我驻足不前了，我仿佛再次看到了联机的希望。可是身上已经没有多余的钱买了，于是联机心切的我自作主张地用阿三的钱买了下来。兴冲冲地赶回家，立即打电话给阿三叫他带着GBP来取货——顺便联机玩一把。当阿三风驰电掣般赶到后，两个人手忙脚乱地把GBP和GBC用那条"万用对战线"连在了一起，兴奋地开机后，那机器却没有半点反应。接着我们尝试了一切可行的办法无果后，把电话打到了游戏店咨询，得到的答复是：联机得有两盘一样的卡。我俩顿时傻了眼，因为阿三自从"淘"走我这个GBP后，除了发展牧场，就是在我这里"蹭"卡玩，何谈两盘一样的卡呢？无奈之下，我们只好作罢，阿三也拿着外接电源悻悻地回去了。可是事情并未就此结束，那该死的电源不能在阿三的GBP上使用，而更糟糕的是居然可以在我的GBC上使用。所以他愤怒地把电源扔给我，并且认为我是有意而为之，花他的钱为我自己办事。尽管我想解释，可是我确实用他的钱买了那个没用的对战线……我们的友谊也因此变得岌岌可危。过了很久，当我证明了那个电源不能使用完全是因为他自己使用不当而导致电源接口烧毁之后，我们的友谊又恢复了，可是他对掌机的热情却与日俱减，联机之事也因此作罢，我回到了一个人形单影只玩掌机的日子。

好在不久之后，另一个人闯入了我的掌机生活，他就是——凉粉。此人向来与世无争，不论是谁，都可以对他召之即来，挥之即去，这样的性格导致他做事总是犹豫不决。忽然有一天，他发现我手中的GBC上有他儿时最爱的"小霸王"游戏：《魂斗罗》、《超级马里奥》、《冒险岛》。一个个熟悉的名字让他的眼睛变得闪闪发光。我便不失时机地向他介绍了GB，辅以大量的游戏杂志轰炸，不出三日，他就答应过年

有了压岁钱就买一台GB和我联机玩。我简直喜出望外，于是我俩之后每日形影不离。一闲下来我们就开始想像两个人联机玩游戏的样子……新年在不知不觉中来临了，荷包装满后，我打电话给凉粉，这小子也有一笔不菲的压岁钱进帐，于是我们相约次日前去购买GB。第二天，我在车站足足等了半个小时，才见他不紧不慢地过来了，尔后略带歉意地告诉我，在来车站的路上遇到一个朋友，非要让他陪着去买MP3，结果更令人啼笑皆非的是，在朋友和那售货员的劝说下，他把原本用来购买GB的钱买了MP3。我的心凉了半截，一言不发地离他而去，我知道这不能怪任何人，要怪也只能怪他那任人摆布的性格……联机之梦再次破灭。

时光流逝，很快我迎来了自己的高中生活，同时我也未曾放弃我那脆弱的联机梦想。在中考完的暑假里，我拥有了当时发售不久的GBA SP。一个GBA、一个SP，我觉得当时自己要做的仅仅是找个志同道合的伙伴就可以联机了。果然很快，我就和邻班的PHIYORK同学认识了，当他了解了我的情况后（现在看来，倒不如说是了解了GBA优越的机能后），毫不犹豫地在我生日那天购入了一条GBA联机线给我，他的这一举动令我感动不已，不过当时手头却没有一盘合适联机的卡（一直以来都是一个人玩，所以没有在意过卡带可以供几人玩），于是他又允诺一旦有了钱立即购入一盘《KOF EX2》和我对战、联机。看着他那憨厚老实的外表和诚挚真心的表情，我二话不说，如获知己般把连MM都不给玩的GBA借给了他，用他的话说，就是“联机之前用来熟悉操作”。然而打那以后，直到他把伤痕累累的GBA还给我为止，再也没有见他拿出过一个子儿来……

眼见联机不成，我一合计，把那台陪伴我时间不久的橙色GBA转手卖给了黑心BOSS，然后又欺上瞒下地从老妈那里骗了些资金，凑到一起买了盘烧录卡。有了烧录设备，玩到的游戏也随之增多，这样一来，倒也暂时把联机的事情搁置脑后了——直到那台黑色日版SP被我玩到支离破碎、入土为安。

SP的毁坏让我失落了很久，好在2005年的春节很快到了，走亲访友过后，原本瘪瘪的荷包再次满载而归。本着支持行货的态度，用丰厚的压岁钱从《游戏机实用技术》杂志社邮购了一台“小神游眩晶红SP”，此后的日子，在烧录卡和这台掌机的陪伴下，又快活了一段时间，联机的事情也没有再提，因为那些数不胜数的游戏实在让我玩花了眼。直到不久前上网的时候，QQ上一位初中同学突然敲过来一句话：“我买SP了，神游的行货，记得那时候你老嚷嚷着联机，约个时间出来吧。”这次，我没有了过去看到联机希望时的欣喜若狂，因为一次次的联机梦想失败实在让我心有余悸，我生怕再次节外生枝。我开始平静仔细地推敲这段话的真伪：此人绰号“裤裆”（略微不雅，笔者所封），家境富裕，当初在班里就花钱如流水，现在上了职高，应该更是不加节制，区区一台600来元的SP，对他来说简直是小菜一碟。更重要的是，当初推荐《游戏机实用技术》给我的人正是他，可见他那时候便是个电视游戏迷，可能当时他除了会花钱，实在没什么突出之处，所以没有在意罢了，没想到这小子还记得我这个夙愿……我当机立断：“说好了，周末在我们家见面。”

两台SP、一条对战线、几盘GBA D卡和那盘烧录卡，我的联机计划看来确实是万无一失了，我心里美滋滋地想象着周末的联机，兴奋之情溢于言表。

周五的时候，我去超市采购第二天准备迎接裤裆兄大驾光临时所需的零食，出门的时候，顺手带上了SP。结果超市收银台那长长的队伍让我暗自庆幸带了这个小东西来，要不是它，那漫长的排队时间真不知道怎么熬了……

购物完毕，心情愉快地回到家后，忽然发现身上似乎少了点什么，我顿时不寒而栗——SP不见了。我发疯似地朝超市狂奔而去……结果一无所获，小神游SP和那盘烧录卡在陪伴了我不到半年后一同不翼而飞。当天夜里，万念俱灰的我打电话给裤裆：“明天，你不用来了……”

眼看18岁即将来临，我将真正成为一个青年，可是我那梦寐以求的联机之梦何时才能得以如愿呢？我想至少在这年少无知的少年时代是无法实现了……

后记：当我完成这篇文章的时候，才发现原来联机只不过是个线索，它像影子一样和我的掌机生活如影随形，可是却无法付诸实现，它像一个遥不可及的信念一样，而真正让你无法忘怀的却是身边那一个个充满阳光的笑脸。游戏也是如此，不过是生活的调味剂，生活中还有更多值得我们追求和向往的东西，比如：亲情、友谊、爱人……

《火纹》竞技场之郁闷往事

文 雨中行 编 LIKY

近日重玩《火焰纹章》(以下简称《FE》),再度陷入竞技场而不能自拔,发现竞技场真是个好地方,不但能升经验,还可以骗钱,武器也不用自带,而且随时进竞技场都能马上开打,而不会因为竞技场没有其它对手而冷场。但我一向不认为任天堂是个为玩家着想的游戏厂商,因为它的每款游戏的难度都是让人发指的,所以,在号称最难的S・RPG的《FE》中,也不会有绝对的好事的。当对方的狂战士侧身躲过剑圣一击的时候,剑圣的噩运就降临了,他没有给剑圣第二次进攻的机会,在剑圣还未完全收身的时候,掷向天空的巨斧已经落在了他的眼前,紧接着是狂战士强有力的手臂将巨斧劈了下来……整个版面猛烈晃动着,我的心也猛烈晃动着,狂战士的这一斧不仅让我数小时的辛苦付之东流,也勾起了我在竞技场中的郁闷往事。

◆郁闷往事之一:无知的拼命三郎◆

GBA上的《火焰纹章 封印之剑》是我所玩的第一款《FE》,在朋友的强烈推荐下,我也走上了《FE》的征程,玩过之后,发现果然是名不虚传——我指的是难度,我的朋友本着送佛送到西的精神,将我指引进了竞技场。初入竞技场,发现果然是个好地方,好在哪里上面都提到了,就不重复了,但如同赌博,竞技场让我尝到些甜头之后,就开始反吞噬,无情的将我方战友性命夺去……玩过《FE》的都知道,《FE》中人死不能复生,据说某作有复活杖,但我没玩过,于是我就义无反顾地开始第二次攻略及第二次的竞技场生涯,但这次竞技场比较不给面子,一来就给我了个下马威,让我拥有了第三次重打的机会……N次之后,我已经拥有了闭着眼睛都能将《封印之剑》第七章通过的能力。我开始怀疑朋友的用心,将其抓来拷问,这么难的地方为什么要我去!谁知他一脸惊讶地对我说,哪点难了,我都是在第七章把能出场的人升满,然后去虐待电脑的。接着他就演示给我看。剑士进入竞技场,第一回合碰到一倒霉的斧男,轻松通过,我笑笑,第二回



合倒霉的剑士碰到一龙骑,我说,惨了,又要重玩了,朋友说没什么大不了的,最多损失几百块钱,我问他什么意思,他说,投降啊。我一脸的无辜,怎么不早说还能投降的!他问,那你怎么玩的?我一脸平静的说,也没什么,只是把他们扔进去,一直打到结束为止……

◆郁闷往事之二:RP的点数◆

先解释一下,RP即人品的简称。在《FE》中,人物的能力值直接决定了该人物的实力,因此,人物升级之后所加的点数便成了玩家所奋斗的目标之一,而由此而引发的"凹点",更是成了独特的"火焰文化"。问题就出在了这里,任天堂的邪恶用心再次在这里得到了体现——竞技场里无法凹点!事实上,无法凹点也就算了,因为凹点还是需要一定的技巧性的,也不是每个玩家都会用到这种方法的,比如说我就是靠运气来升点数的。(偷偷地说,因为我不会凹点……)而阴险的任天堂将阴谋藏匿于隐蔽处,为什么要这样说?难道你不觉得在竞技场中所升的点数很RP吗?两三点算是比较慷慨大方的了,偶尔给你个五六点,让你开心下,马上就会让你知道什么叫痛不欲生,连续性的一点会让你产生关机重玩的念头,但想想在竞技场中出生入死这么长时间了,不值得,也许下回合就会多升几点来弥补下,果然,下回合不再升一点,它干脆一点都懒得升了!千万不要生气,更不要想关机,因为这是《FE》,是任天堂的《FE》,一切都是很正常的,要用平静的心来对待,做到心如止水,什么都会过去的。

◆郁闷往事之三：变卖家当上竞技◆

说来真是惭愧，如果说在竞技场中丢了性命，或者是练了几个废人出来，可能大家都相信，但，但，我竟然为了上竞技场，而变卖了我的家当……请大家听我一把鼻涕一把泪地诉说这段不堪回首的往事——那年秋天，为了能和海克特鲁一起去魔岛——不是买船票，是买些其他东西，不要问是干嘛用的……可怜的剑士被委以重任，拿着大伙凑出的九百块钱，踏入了竞技场的大门，风萧萧兮易水寒。当剑士轻松地干掉几个斧男后，竞技场老板觉得时机成熟，先后派出了魔法师，骑士，重铠，龙骑，将本钱连利息都如数收回。几个人大眼瞪小眼，不知如何是好，马修（不是某编，而是某贼）站了出来："说，没关系，我支持你！"马修将盗来的盗贼钥匙卖了，换取了一笔钱，剑士再次走进了竞技场，但，几回合后，剑士再次走出竞技场，问："谁还有钱？"海哥一咬牙，说："把红宝石卖了吧！"几分钟后，海哥再咬牙，说："把蓝宝石也卖了吧。"几分钟后，我不给海哥咬牙的机会，自己说："我重打吧！"——这就是我在《烈火之剑》HARD模式中所遇到最郁闷的事。

◆郁闷往事之四：失衡的天平◆

《FE》竞技场中，玩家是不需要带武器进场的，其实我更希望能够带着武器，因为——原因就不用我多说了吧——带着神将器上场，如果你舍得的话……原则上，大家的武器都是一样的，为最基本的铁系，但事实上并不是如此！经常混竞技场的玩家都知道，当我方的物防或魔防过高的时候，对方武器将不再是铁系，据说这样做是为了平衡性——去他的吧，凭什么我方防御过高，敌方就可以用非铁系武器，而敌方防御高的时候，我方却没有这种待遇？受到这规则影响最大的莫过于重铠了，重铠一身引以为荣的铠甲，却在竞技场规则前而相形见绌，每当我方重铠步入竞技场后，往往先看到的是敌人手上那明晃晃的银系武器……从此，我方重铠将永别竞技场。

◆郁闷往事之五：老鼠和大象◆

如果从职业上看，剑士无疑是上级职业，而枪兵是下级职业，但从武器上看，枪却是克剑的，这是很具有戏剧性的，就像在下象棋时，什么子都能吃兵，兵却又能吃将。竞技场中，未转职职业的战斗中，枪兵是经常出现的兵种，而且表现也不差，是个很大的威胁。我方剑士，往往也是竞技场中的红人，除了龙骑外，几乎没有什么好担心的对手，但枪兵就是个例外。我有过这样的经历，当我把所有的人物练满之后，由剑士垫后，最后一个进入竞技场——我就是担心部分渣人容易死才把好练的放在后头。剑士也不负重望，轻松升到19级，没想到却碰到了枪兵，我没在意。枪兵的血多，攻击也不低，但命中比起我来差太远了，就更不要提必杀了。几个回合后，我开始重视这场对决，因为在这时，如果枪兵击中我，我所有的辛苦都将重新来过，当然可能性不高，而且他还要闪过我的一次攻击才有可能办到这点，我犹豫了一下要不要投降——之前我都是很谨慎的，有半点阵亡的可能，我都不会吝惜那点钱的。但这回我却鬼使神差的让这场战斗继续下去……之后，我痛苦地发现，原来枪兵也不好惹的。

◆郁闷往事之六：索菲亚，I服了YOU◆

纵横竞技场好几年……（好，好几年，寒！）对竞技场也算小有了解，但有一个人我依然无法让她在竞技场中笑傲群雄，她就是暗魔法师索菲亚！暗魔法师大抵有这么个特点，就是体格特低，可偏偏暗魔法书的重量不低，让我都怀疑这书中啥质地的，还能叫书吗？于是，暗魔法师的命中就别指望有多高了。索菲亚站在竞技场中，一副弱不禁风的样子，手持沉重的暗魔法书，开始吟唱，对手坐在一旁等她唱完后回过神来发现她打偏了，然后出于规则而不得不反击，结果就是索菲亚为竞技场的建设再次做出了贡献。捐了N次的钱之后，我发现捐出的钱够买不少的补药了，我醍醐灌顶，开始给索菲亚加体格加速度，心想你就争气点吧，她也倒果然争气，只是一付营养过盛的样子，再次被打回来。我顿时心灰意冷，算了，算了，你还是和重铠一样坐观众席上看比赛吧。



◆郁闷往事之七：当骑士遇到斧男◆

其实斧男在竞技场中也是个挺无辜的角色的，自身速度上缺陷导致了他命中率的低下，但还好，“斧克枪”这个定律为他挽回了不少面子，重铠、天马、龙骑在斧男面前纷纷落马，让斧男的自身价值得到了体现。可同样是以用枪为主要武器的骑士就不那么给面子了，特别是速度型的“小绿”就更不用说了，虽说同是用枪的，但他速度上的优势在很大程度上弥补了武器相克上的劣势。于是，我们在竞技场中，可以常常看到这样的一幕——一个拿着铁枪的绿骑士和一个拿着铁斧的战士对峙着，谁也不让谁，偶尔一方击中另一方，但马上也会被对方反击，在大多数的情况下，我们看到的都是他们潇洒躲过攻击的身影以及满屏幕的MISS。友情提醒，心脏有问题者及心理承受能力差者，请尽量避免这种战斗的发生，否则后果自负，任天堂是绝对不会做出赔偿的。



◆郁闷往事之八：隐藏的危险◆

写到这里，想到了我的第一张《封印之剑》卡带，心寒。竞技场死个人不算什么，大不了重新来过，说不定人物的点数还能升得更多，这叫塞翁失马焉知非福。竞技场里能力值只升一两点也没什么，大不了不用这个人，坐板凳的人多着呢，还愁没人用吗？任天堂阴险点也没什么，谁让它出的游戏好玩呢，周瑜打黄盖，一个愿打一个愿挨的事。我买某种卡带玩也没什么，穷人嘛，玩某种卡带，是正常的，总比没得玩要强。某种卡带给我掉记录也没什么，先玩再说，某种卡带就这样，一分钱一分货就是这理——但是，凭什么，你什么时候不掉记录，偏偏要在我辛苦打完全隐藏，准备享受胜利果实的时候，给我冷不防来了招最阴的，让我痛不欲生地发现，我的这张卡带可以花十块钱去换个游戏玩了。

文 NW旅团 来自东北的修罗　编 LIKY

修罗的养狗日记

说到小狗的名字，大致可以分为这么几种形式。迭字型，如我的领导家里的那只叫“月月”，我大姨家养的叫笨笨；辈分型，如我的宿舍楼从前有两只狗，分别叫“大黑”、“二黑”；毛色型，比如“小黄”、“花花”；无耻型，别误会，这里说的是给小狗起名的人，偶有一极富创意的同学，给他家的狗狗命名为“狗肉”——每次只要一叫“狗肉”，那只小狗便憨态可掬地跑过来，惊愕地看着笑得肚子疼的我们……

4月30日　星期六　天气晴

正值游戏淡季，修罗到某院校去慰问被送来接受培训的某同学，受到盛情邀请。本来打算在他那儿呆上一天，突然想起“五一”的时候还要在单位值班，忍痛撤退……途中遇到此地堪称最J的JS，她告诉我预订的《任天狗》到货了。修罗的心情就像是溺水的人抓到了一根救命稻草一样（纯属夸张），然后静听JS吹嘘此游戏是《FAMI通》上第一款满分游戏。我



问她知道《FAMI通》是什么东东吗，JS大摇其头，我无语，心想小白就是这样炼成的……三百多元拿卡，然后开始了漫长的养狗生涯。

据说起个不好听的名字好养活，于是第一只雄性小猎犬被修罗残忍地命名为“小样儿”。狗如其名，体形较小，奔跑速度巨慢无比。飞盘都扔出好远了，它依旧呆呆地看着我，有时好一些，能与飞盘同时出发，可它的速度……唉，冰冻三尺非一日之寒，明天要对它进行魔鬼特训！

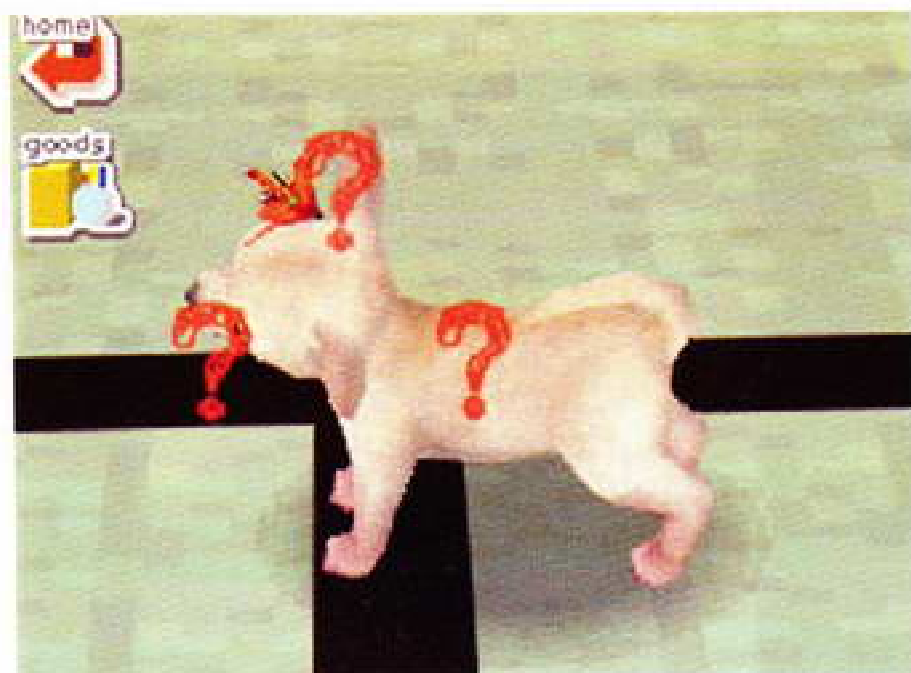
5月1日　星期日　天气晴

一个人值班，心情不大好，本来打算回家两天，可是最近的财政比较困难。继续驯狗。其实修罗住的宿舍楼后面就养了一只真家伙，据称是退役警犬，警惕性极高。刚来这里的时候，我只是换了身衣服，它就冲着我一阵狂吠，此悍犬名叫“二黑”，昵称“二傻”，（汗）嗜好舔人，修罗的好几套衣服都毁在它手中；相比之下，还是游戏里的小狗省心。

怪哉！小样儿居然分不清“坐着”和“站着”的区别！无奈之下，只好从头再教。在几次练习之后，它终于得到了飞盘大赛新手级的冠军，尽管背后是无数次的S/L，成就感依旧十足。令修罗汗颜的是在公园训练的时候，往往不知谁家的狗对飞盘情有独钟，凭借良好的身体优势（体形大，速度快）把小样儿挤到一边，大模大样地把飞盘叼回来。算了，偶们还是在家进行封闭式训练吧……

5月3日　星期二　天气晴

今天修罗的主要目的是锤炼车技，开着碧奇公主卡丁车在屋里横冲直撞。起初技术比较粗糙，不是撞墙就是被小狗轻轻一拨飞出好远。忽然想起小时候看《机器猫》里的一个故事就是变小后在院子里练车，没想到在游戏里竟然实现了。随着技术的逐渐熟练和无数次碰撞教训，修罗已经可以在屋里随意兜圈而对狗狗秋毫无犯了。



下午的任务则是找宝，半小时出门散步一次，我也忘了到底遛了几次狗狗，反正最后外面天是黑了。最豪华的电子琴入手，修罗借着当年校乐队的功底弹了一曲《国际歌》，心满意足地睡了。

5月7日　星期六　天气晴

这次，修罗慎重地选择了一只身体基础条件尚可的雌性白毛犬，并仿照野原新之助的口吻，不厚道地称之为“小白”，并且厚道地让其戴一顶黄色绒线帽，感觉相当可爱。而且在运动场训练的进步惊人，轻松就破了小样儿刻苦练习创造的纪录，天才呀。而小样儿则因为最近的“海贼王中毒症”而被戴上了一顶海盗船长帽。它体形娇小的先天不足是无法克服了，起码我是对它的长大不抱任何信心。相信“笨鸟先飞”的修罗每天都给它开点小灶，练习的次数比小白多了好多，不过到了赛场上……唉，反正我们能得冠军就是了，何必计较记录是谁创的呢？

5月13日　星期五　天气多云

某喜欢旅游的同学携女眷突然抵达修罗单位所在地，之所以叫做“突然”是因为他给偶来电话后不足一小时就到了。匆忙扒了口饭，领着他们饱览了一番秀美壮丽的祖国山河。所谓山河就是山与河，为了制造旅游的气氛，修罗带头爬山，到了山顶也小小地冒了些汗。

从海滨归来时已是下午，修罗友情为二人展示《任天狗》的游戏画面，一叫“土豆”，小白便伸出利爪向地面一阵乱刨，屋里笑声不断。当然我要演示一下玩具版军用直升机的风采，以第一视角开着直升机在狗狗头上横冲直撞。同学的女友看得两眼放光，追问了修罗很多技术性问题，比如这掌机是什么啦，如何鉴别翻新机啦。同学则以无比哀怨的眼神死死盯住修罗，唉，看来他又要破财了。

5月18日　星期三　天气晴

“宇宙空间”出现，不过目前还买不起，怨念哪。

某大叔同事见任天狗，问机器加卡到没到二百大元，修罗差点晕倒。看到小样儿圆满获

得障碍赛冠军后，此人道出惊人之语，原话是这样的："看上去比俄罗斯方块好玩。"修罗华丽地倒下……

给狗狗玩气球，小白好奇地伸爪一拨，"啪"的一声气球炸了，这道具就这么点儿用处？幸好不是什么贵东西。

5月22日　星期日　天气阴

昨天早晨起来的第一件事就是障碍赛，六场之后就有三千万了，朝思暮想的"宇宙空间"终于到手了！今天修罗迫不及待地在凌晨0：01的时候开机，果然便宜没好货，好货不便宜。（这都什么乱七八糟的）地板变成了透明的，可以从下面看到我们的家园地球。窗外是繁星点点，间或还有人造卫星在乱飞……背景音效不知怎么，让我想起了晚上广播员绘声绘色讲的恐怖故事。

狗狗的体能早就达到顶点了，每次散步都能把所有的礼品箱一一叼来，修罗的道具收集也已经到达极限。这几天青睐的是录音鹦鹉，录下声音之后扔到地上，听着这玩意儿用瓮声瓮气的声音大喊"方便面，方便面"，"凉拌狗肉，凉拌狗肉"自己笑得不行，确实是好玩。

5月30日　星期一　天气雷阵雨

按照惯例先喂狗，再跑障碍赛，今天小白的确争气，两破最高级别的纪录，已经把成绩刷新到33秒，而小样儿因为先天条件不足（个小腿短），只能在35秒左右徘徊。据说还有一亿的别墅！攒钱中，现已达到二千万。决定等待出现后购入第三只小狗，到时以日文作为口令，名字已经起好了，就叫"KOZO"（直译为"小破孩"）。

狗狗们的功力果然不同凡响，跑障碍时的速度比起当初刚参加比赛时快了好多，稍加引导便直冲终点而去，唉，钱现在已经花不完了。（特此注明：只是游戏中获得的奖金花不完而已。）

7月16日　星期六　天气晴

闲着没事上网，居然被某N年（N＞4）不见的高中同学缠住，她突然萌生了养狗的念头。我热情地向她推荐德国狼犬，可以留作防身之用，被鄙视。她说喜欢可爱类型的，强烈要求买一只吉娃娃。"行啊！"我说。然后她意犹未尽，继续让修罗推荐其他的犬种（天，你还想养几只啊？），于是修罗把《任天狗》里学到的知识连同学校老师教的东东一起打包送出，顺便把所知的品种都侃了一遍。然后看表，不是吧，竟然聊了这么长时间，严重超时。

回家看看小狗，还是电子版的好，环保，还是一次性投资的。

8月7日　星期日　天气：阴有阵雨

前几天热得要命，今天老天开眼，终于凉快了。风从窗口吹进来，十分惬意。

终究没有入手第三只狗，虽然狗多了赚钱的速度能快一些，不过目前这两只小狗处得相当融洽，而且修罗已经将所有能在商店买到的道具都提升到了99的上限。（包括从前觉得贵得要命的电子琴）同学在校友录上留言，说现在见到狗狗的图片就想起偶，还真是奇怪的联想啊。

为了试探《任天狗》对广大同胞的吸引力，修罗特地把NDS带到了公车上，一路上下车者甚众，却无一好奇者停步观赏。反而一手持当地报纸（广告巨多，内容比较水）的中年大叔旁每每有几个人凑过去瞅一眼。相信他们是在看天气预报的修罗勉强自我安慰，没办法，太侧面的角度是看不到NDS屏幕的。路上，"惊喜"地发现下起了雨，虽然不大，为了掌机不受伤害就只能让自己雨中狂奔了，回宿舍时已经淋了个透湿。修罗暗自发誓，坚决不再带NDS出去了，而且每天一定要看报纸，因为上面有天气预报……

后记：蓦地发现《任天狗》陪伴修罗的时间已有好几个月了，想想也真的很奇怪，没有宏大的剧情，没有名家的人设（因为里面只有狗狗…），既不像SLG考验人的心智策略，又不如FTG那般扣人心弦……就是这样一款无法明确类型的游戏，在不知不觉间融入了修罗的生活，这也正应了一句话，游戏是一种生活方式。



掌机游戏综合发售表

虽然暑期游戏狂潮已经褪去，但9月份的掌机游戏市场却依然非常火爆。9月13日，任天堂的新型掌机GBM将在日本率先发售，而在紧随其后的9月15日，白色PSP也将在日本上市。为了配合GBM的推出和马里奥诞生20周年，在9月13日《FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟》将再度发售，并且目前的预约情况也非常之好。9月15日的《WE9 无所不在》是近期PSP上最值得关注的作品，希望它的发售能为PSP挽回目前在日本的低靡情况。

发售表阅读提示

1.本发售表信息从左到右依次为发售日、中文译名、发售厂商、游戏类型以及日/美元价格(中文名下方的是日/英文原名)。

2.红色字体为受瞩目游戏。

3.除任天堂的日版游戏外，所有日版游戏的价格都不含消费税。

2005年 GAMEBOY ADVANCE



9月 6日	反叛之星 战术命令	Namco	SLG	29.99美元
	Rebelstar：Tactical Command			
9月13日	马里奥医生&嘭嘭方块	Nintendo	PUZ	2000日元
	ドクターマリオ&パネルでポン			
	马里奥网球Advance	Nintendo	SPG	4800日元
	マリオテニスアドバンス			
	FAMICOM MINI超级马里奥兄弟(再版)	Nintendo	ACT	2000日元
	ファミコンミニスーパーマリオブラザーズ			
9月15日	超级机器人大战J	Banpresto	S・RPG	5800日元
	スーパーロボット大战J			
9月22日	螺旋破碎机	Nintendo	ACT	4800日元
	スクリューブレイカー 轰振どりるれろ			
10月 6日	超级火枪英雄	SEGA	ACT	4800日元
	ガンスタースーパーヒーローズ			
10月13日	通勤一笔	Nintendo	ACT	2800日元
	通勤ヒトフデ			
10月15日	模拟人生2	EA	SLG	29.99美元
	The Sims 2			
10月27日	开拓者物语	MMV	S・RPG	4800日元
	フロンティア ストーリーズ			

2005年 Nintendo DS



9月 8日	DigDug DS	Namco	ACT	4800日元
	ディグダグ ディギング ストライク			
	触摸乐胜！柏青嫂宣言	Tecmo	SLG	4800日元
	タッチde乐胜！パチスロ宣言 リオデカーニバル			
9月15日	逆转裁判 新生的逆转	Capcom	AVG	4800日元
	逆转裁判 苏る逆转			
	宠物蛋的小店	Bandai	SLG	4800日元
	たまっごちのプチプチおみせっち			
9月22日	恐龙对战 恐龙冠军赛 最强DNA发掘大作战	Taito	PUZ	4800日元
	恐龙对战 ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战			
9月29日	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
	三国志DS			
	触摸游戏派对	Taito	ETC	4800日元
	タッチゲームパーティー			

10月 6日	漫画家成长物语	TDK	AVG	4800日元
	まんが家デビュー物语DS～あこがれ！まんが家育成ゲーム～			
10月13日	雾都奇谭 迷失少女	Megacyber	A・RPG	4800日元
	ロンドニアンゴシックス～迷宫のロリィタ～			
10月20日	为你而生	SEGA	ACT	4800日元
	赤ちゃんはどこからくるの？			
	研修医 天堂独太2 生命的天平	Spike	AVG	4800日元
	研修医 天堂独太2 ～命の天秤～			
	超级碧奇公主	Nintendo	ACT	4800日元
	スーパープリンセスピーチ			
	口袋妖怪方块	Nintendo	PUZ	3800日元
	ポケモントローゼ			
	福星小子 无尽夏日	MMV	AVG	4800日元
	うる星やつら エンドレスサマー			

PlayStation Portable 2005年

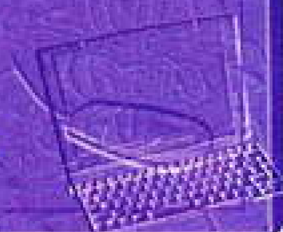
9月1日	信长的野望 天翔记	Koei	SLG	4800日元
	信长的野望・天翔记			
	死神BLEACH 灵魂升温2	SCE	FTG	4800日元
	BLEACH ヒート・ザ・ソウル2			
9月 8日	洛克人DASH2 伟大遗产	Capcom	ACT	3800日元
	ロックマンDASH エピソード2 大いなる遗产			
9月15日	攻壳机动队 狩人领域	SCE	FPS	4800日元
	攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人の领域			
	新纪幻想 圣魔之魂Ⅱ 无限阵营	Idea Factory	S・RPG	4800日元
	新纪幻想～SS Ⅱ アンリミテッドサイド～			
	世界足球 胜利11人9 无所不在	Konami	SPG	4800日元
	ワールドサッカーウイニングイレブン9 ユビキタスエヴォリューション			
9月19日	变速狂飙	SOA	RAC	29.99美元
	GripShift			
9月22日	公主的皇冠	Atlus	A・RPG	4800日元
	プリンセスクラウン			
	高达 战争策略	Bandai	ACT	4800日元
	ガンダム バトル タクティクス			
	F1 2005 携带版	SCE	RAC	4800日元
	Formula One 2005 Portable			
9月29日	电车GO！携带版 山手线篇	Taito	SLG	3800日元
	电车でGO！ポケット 山手线编			
	罪恶工具XX #RELOAD	SEGA	FTG	3800日元
	GUILTY GEAR XX #RELOAD			
	赝品画廊	Bandai	AVG	4800日元
	ギャラリーフェイク			
	太空侵略者 银河打击	MMV	STG	4800日元
	スペースインベーダー ギャラクシービート			
10月 4日	VR网球 世界之旅	Namco	SPG	39.99美元
	Virtua Tennis：World Tour			
10月20日	东北大学未来科学共同研究中心川岛隆太教授监修 脑力锻炼器 携带版	SEGA	ETC	2800日元
	东北大学未来科学共同研究センター川岛隆太教授监修 脑力トレーナーポータブル			
	火爆狂飙 传奇	EA	RAC	4800日元
	バーンアウト レジェンド			
	福福之岛	SCE	AVG	售价未定
	福福の岛			
10月27日	漫画同人会 携带版	Aquaplus	AVG	4800日元
	こみっくパーティー ポータブル			

VOL.23

口袋光环

精彩内容导视

1、GBA影像集锦
2、NDS影像集锦
3、PSP影像集锦
4、热血最强
《通灵王 王者灵魂2》EXPERT难度BOSS战无伤演示



GBA新作集锦





除了热血劲爆的**《超级火枪英雄》**宣传影像外，还有**《刚比大冒险》**，**《西格玛之星传说》**，**《龙珠GT 变身》《超级火枪英雄》**等GBA新作的演示影像。

PSP新作集锦





PSP新作大搜集：**《福福之岛》**，**《基连的野望 吉翁的系谱》《洛克人Dash 钢之冒险心》**，**《战国Cannon》**的游戏影像。还有**《十二勇士 战国封神传》**的玩法介绍。

NDS新作集锦



超级经典**《恶魔城 苍月的十字架》**登陆NDS，让我们看看这次的冒险是怎样的吧。此外还有刺激的射击游戏**《纳米漂移》**的试玩影像。

热血最强



《通灵王 王者灵魂2》EXPERT难度BOSS战无伤演示

这次，我们的通灵王麻仓叶这次将面对更强的敌人。

大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第21辑大奖揭晓
58名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

四川省成都市

陈超



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS



河南省郑州市	杨笑昱
北京市	张一格

三等奖5名：大陆行货版小神游SP



广东省深圳市	黄悦
广东省惠州市	罗文瑞
上海市	陈奇峰
福建省厦门市	林志加
北京市	洪保峰

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

鲁山县	于洋	杭州市	蔡焱	玉溪市	余星月		
赣州市	孙凯	湖州市	王程浩	桂林市	陈天日		
天津市	王立旺	武汉市	周丽芳	新乡市	李晓光		
温州市	郑舒丹	广州市	李跃	吴江市	胡思楠		
长沙市	马晓明	北京市	张延祚	北京市	刘伟		
西安市	李海龙	连云港市	孙小青	广州市	罗勇恒		
揭阳市	孙贵彬	焦作市	樊晨	廊坊市	汤歆	郑州市	侯若旭
赣州市	程帆	大连市	唐嘉春	昆明市	邢光睿	常州市	许峰
无锡市	李凌	厦门市	周容波	三明市	陈彦哲	杭州市	徐继祖
桂林市	文敏	成都市	郝世昌	葫芦岛市	梁斌	南平市	黄磊
南宁市	陆博杰	武汉市	夏添	上海市	陈达文	徐州市	窦致远
重庆市	陈枫	永康市	金哲	贵阳市	翁凯	广州市	陈灵羽
漳州市	林立杰	通辽市	徐征	郑州市	李霏	南京市	陶立
天津市	刘欣亮	武汉市	张磊	江门市	张枢享	柳州市	李关海

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

定价：12元
ISBN 7-88488-484-4

